

№ 5 (125)
май 2010 год

Издается с января 2000 года

Выходит раз в месяц

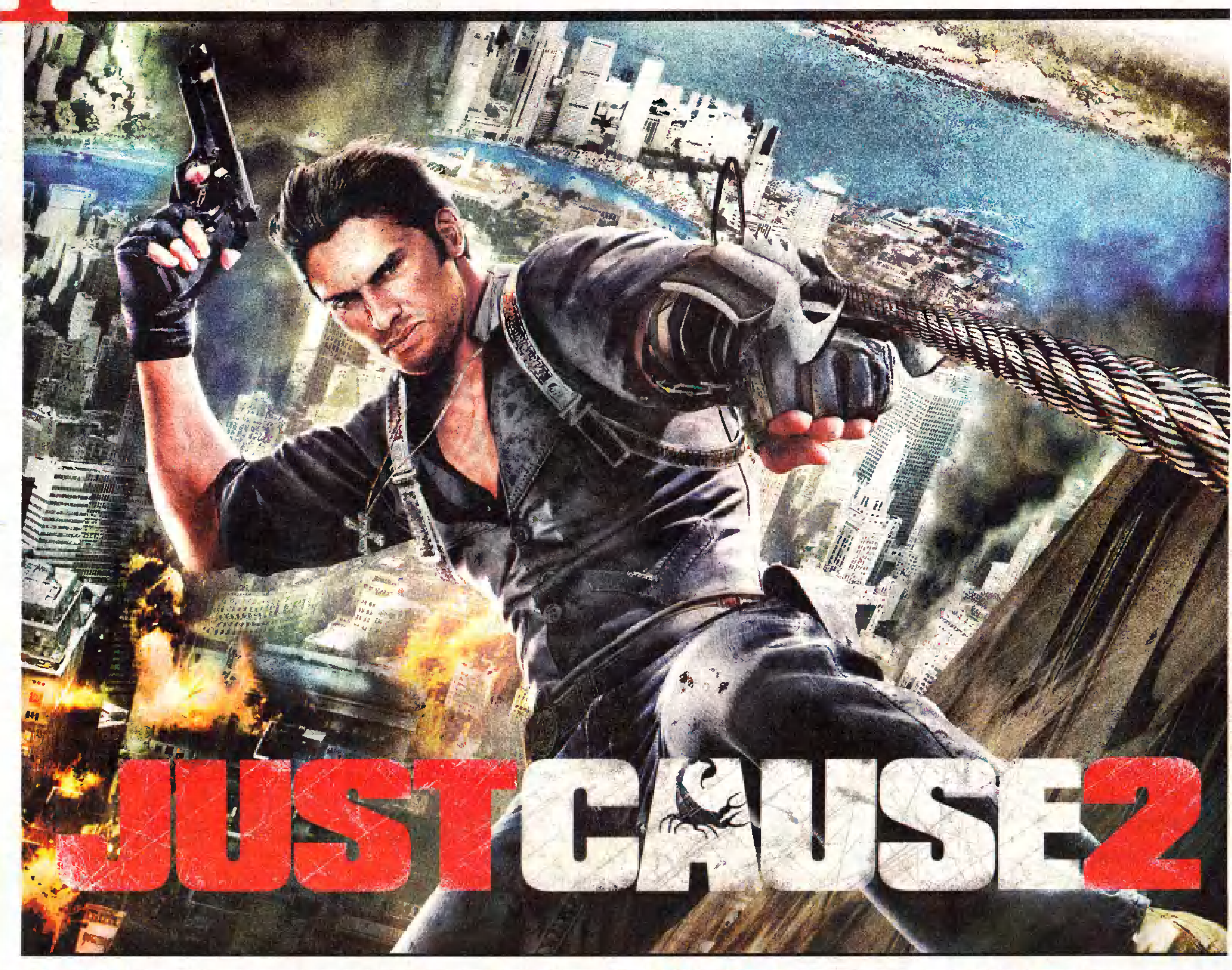
В розницу цена свободная

виртуальные радости

ISSN 1992-7835

9 771992 783004 10005

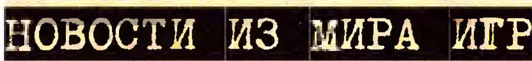
http://www.nestor.minsk.by/vr e-mail: vr@nestormedia.com







HALO REACH



НОВОСТИ ИЗ МИРА ИГР

"В общем, снова месяц май, по асфальту каблучки", — жизнерадостно констатируем мы, цитируя одну известную российскую группу. Однако подыхать от тоски, вопреки тексту все той же песни, мы ни разу не собираемся, чего и тебе, читатель, желаем. Солнечный привет тебе!

В этом номере тебя ждет целый вагон — аж полтора десятка! — рецензий на самые разномастные игры: тут и авиасимулятор, и необычный платформер, и парочка любопытных адвенчур, и многое другое. Особенно хотим отметить такие долгожданные проекты, как Just Cause 2, The Settlers 7 и Silent Hunter 5 — проходить мимо этих игр в не самый урожайный весенний период как-то не комильфо. Перечислять же все остальные объекты рецензирования не станем: слишком много драгоценного места займет.

И вообще, не будем тянуть резину или, как вариант, кота за хвост: в этом номере ты обнаружишь вполне привычный набор рубрик, поэтому вот так, почти без лишней лирики, приглашаем тебя прогуляться по страницам майских "Виртуальных радостей".

Удачи!

Petroglyph мастерит новую стратегию



Дайджест

Марсианская революция — она повсюду!

После вполне удачного возрождения серии Red Faction в лице игры с постфиксом Guerrilla издатели из THQ всерьез взялись за продвижение бренда в массы. Если судить по регистрации новых доменных имен, в ближайшем будущем нас ждет сразу две игры этой серии — Red Faction: Armageddon и Red Faction: Origins. Несложно догадаться, что первая из них, скорее всего, станет окончанием глобального сюжета, а вторая — приквелом ко всему "красному сопротивлению". Ждем официальных анонсов. И это еще не все: на телеканале SyFy вскоре будет показан пилотный выпуск экранизации игры, и если его ждет успех, то в конечном итоге все это обретет вид сериала.

Хочешь стать Папочкой?

Каждый радует фанатов как может, вот и издательство 2K Games организовало конкурс для любителей игры BioShock 2. Для участия и возможной победы в нем надо ни много ни мало, а записать видеоролик, как можно краше демонстрирующий все специальные способности пресловутого Big Daddy. Победителя конкурса ожидает денежный приз в 5 тыс. долларов и самый что ни есть настоящий костюм Большого Папочки. Так что, если желаете в скором времени побродить по городу в акваланге братьев Карманолле, записывайте видео и отправляйтесь на официальный сайт проекта — www.bioshock2game.com/contest — за дальнейшими консультациями. Прием материалов завершится 7 июня.

Быстрее! Выше! Сильнее!

Компьютерные и видеоигры продолжают бить рекорды. За минувший месяц сразу два представителя индустрии виртуальных развлечений затесались в книгу рекордов Гиннесса. Call of Duty: Modern Warfare 2 продолжила дело своей предшественницы, которая в свое время получила титул самой популярной онлайновой игры на консолях, и навешала даже Grand Theft Auto 4, установив новый рекорд продаж за первые сутки после релиза. Всего за 24 часа банковский счет Activison пополнился на более чем 400 млн. долларов, в то время как похождения Нико Белича за то же время собрали "только" 310 млн. долларов.

Assassin's Creed 2 в таких приятных для издателя номинациях никого не одолела, но зато стала самой упоминаемой игрой в мире — за год аж 127 игровых журналов в 32 странах мира вышло, имея вторую часть симулятора ассасина темой номера.

Modern Warfare 2 — востребованнее всех

Котик облажался

Неизвестно, к каким экстрасенсам и синоптикам ходил глава Activison Бобби Котик, но то, что он облажался в своих последних решениях, — это точно. По какой причине были уволены центровые лица Infinity Ward Джейсон Уэсти и Винсент Зампелла, до сих пор доскональна неизвестно, хотя мы думаем, что последние страсть как хотели создать что-то новенькое, а издатели же требовали ковать следующую часть Modern Warfare, на этом и поругались. Но поспешность увольнения сейчас не вызывает никаких сомнений — после



Сними ролик — стань вот таким красавцем!



него у Котика забот явно прибавилось. Во-первых, Уэсти и Зампелла основали новую студию под названием Respawn Entertainment, в состав которой уже перебрались многие другие ключевые фигуры и простые разработчики Infinity Ward, и пригрелись под крылышком одних из главных конкурентов Activision — Electronic Arts. Во-вторых, добрая половина еще оставшихся создателей Modern Warfare подали коллективный иск против издателей с требованием оплатить им моральный ущерб и взыскать роялти с продаж Call of Duty: Modern Warfare, и ясно, что все они тоже вскоре примкнут к Respawn Entertainment. Что из этого всего выйдет в конечном итоге, предположить сложно, но можно сделать несколько явных выводов. Infinity Ward такая, какую мы привыкли видеть, уже мертва — все ключевые разработчики или уже покинули состав компании, или сделают это со дня на день. А тем, кто остался, и новым игроделам, а также издателям придется в будущем столкнуться с серьезными проблемами по части создания Modern Warfare 3. Уэсти и Зампалла на бренд хоть и не претендуют, но лидирующие позиции в сегменте FPS всего рынка Activision могут потерять проще простого — EA кроме серий Battlefield: Bad Company и возрождающейся Medal of Honor теперь имеют в своем распоряжении создателей самого успешного шутера. И справедливо: грязная игра Бобби Котика должна была аукнуться.

Требуются вероломные юристы

Вот и руководителям Bethesda Softworks не лишним было бы взглянуть на пример прокола Activison и прекратить свои потуги "за так" увести у Interplay права на разработку Fallout MMO и все прибыли с продаж Fallout Trilogy. Так нет же, после того как суд встал на сторону первых владельцев бренда и создатели Fallout 3 отозвали свой иск, они на каждом углу кричат, что, дескать, проиграли только лишь сражение и еще обязательно засудят Interplay. В настоящее время юристы компании готовят новый иск, а мы же со своей колокольни посоветовали бы Bethesda прекратить грязную борьбу и приняться за создание новых игр в линейках Fallout и The Elder Scrolls. А то, глядим, еще и права на создание новых частей постапокалиптической саги для одиночного прохождения потеряют — один из пунктов ответного иска Interplay именно этого и требовал.

Aliens RPG была почти готова

Если помните, нынешние владельцы брендов игр во вселенных Чужих и Хищника из Sega изначально намеревались выпустить сразу три проекта "по мотивам": уже вышедший Aliens vs. Predator от Rebellion, было дело замороженный, но вновь возвращенный к разработке Aliens: Colonial Marines от Gearbox и ролевую игру под рабочим названием Aliens RPG от Obsidian, которая то ли заморожена, то ли закрыта. Так вот, как сказал глава Obsidian Фергус Уркхарт, последний из проектов был практически закончен, и если бы нам довелось поиграть в последнюю версию, то мы легко могли бы подумать, что работа над игрой уже завершена. Так что можно надеяться на то, что, если продажи Colonial Marines будут высокими, Sega могут отправить подчиненных Уркхарта доделать почти готовую Aliens RPG.

Игры, насилие, либералы, идиоты

Вот уж кажется, какая затертая тема — насилие и игры. Так нет же, не проходит и месяца как защитники морали и нравственности получают новые причины сходить в очередной крестовый поход против игроразработчиков на крови и нецензурщине. За минувший месяц причин для реанимации вечно живой темы было аж две. Причем первая из них пришла прямиком из России, где в городе Туапсе четырнадцатилетний подросток убил отца молотком за то, что тот из-за какого-то конфликта отобрал у малолетнего геймера клавиатуру. Второй инцидент произошел в Чили, где два брата поссорились из-за приставки PlayStation, что закончилось убийством старшего из них. Как видим, в обоих случаях игры имеют спорное отношение к произошедшему, но воинствующие против виртуального насилия умы не преминут припомнить это все разработчикам в дальнейшем.

Анонсы

Национальный конец

End of Nations — именно такое пафосное и эпическое название носит свежеанонсированная игра редкого жанра MMORTS, которая куется силами Trion Worlds и Petroglyph, в составе которой немало разработчиков из покойной Westwood. Сюжет игры поведает про недалекое будущее и злобную корпорацию, поработившую Землю, а игроки — это повстанческие армии, сражающиеся как с злодеями, так и друг с другом. Концепция проста, но End of Nations обещает удивить всех своими масштабами: карты размером до 30 квадратных километров, на которых смогут схлестнуться полсотни игроков, — это вам не шуточки. Заинтересовавшимся ожидать релиза где-то в следующем году.

F.3.A.R. анонсирован и уже пугает

Что же, анонса третьей полноценной игры в серии F.E.A.R. ждать долго не пришлось — Warner Bros. подтвердили разработку игры и даже с барского плеча пожаловали кое-какую информацию. По ней пока можно сделать только один вывод: F.3.A.R. будет страшной игрой, причем страшная она уже сейчас. Во-первых, Monolith к разработке триквела не имеют никакого отношения — созданием проекта занимается студия Day 1 Studios, которая в свое время портировала первую часть серии на консоли. Страшно? А это еще не все: во-вторых, концепция игры серьезно изменится — F.3.A.R. предстанет перед нами кооперативным шутером со ставкой на систему укрытий. И если анонсированный главный герой — тот самый Point Man — еще мог бы заставить на что-то надеяться, то его товарищ разбивает веру в светлое будущее в пух и прах — его роль исполнит Пакстон Фэттел. А это значит, что в сюжете игры будут весьма весомые дыры — Monolith сценарии дополнений не признали. F.3.A.R. выйдет уже осенью.



Агент ФБР против летающих тарелок

Очередной анонс от 2K Games — это, к сожалению, не третья часть серии BioShock, а всего-навсего достаточно мутный шутер X-COM. В настоящее время о нем известно немного: создается игра силами 2K Australia, по сюжету одинокий агент ФБР будет спасать мир от нашествия злобных и кровожадных пришельцев, а в геймплее разработчики попыта-


Цветастое "мясо"

ются совместить драйв первородного FPS и вдумчивость тактической стратегии. X-COM разрабатывается для PC и Xbox 360 и даже приблизительной даты релиза еще не имеет.

Том Клэнси атакует

Кто-то еще сомневается в том, что игры от Ubisoft с приставкой имени Тома "Я-ненавижу-иранских-детей" Клэнси будут плодиться и множиться? Не успел лечь на полки магазинов Conviction в серии Splinter Cell и Ghost Recon: Future Soldier отшагать еще немного на пути к релизу, как один из боссов Ubisoft Мишель Верхейд проговорился о разработке сразу двух проектов под логотипом Tom Clancy's, работа над которыми кипит в подразделениях компании. Лично мы делаем ставку на сиквелы тактической стратегии EndWar и летной аркады H.A.W.X., но чем черт не шутит — вполне возможен анонс новых франчайзов.

Анонсы ожидаются

Когда крупный издатель регистрирует доменное имя — знай: анонсов не миновать. Поэтому в ближайшее время может быть обнародован целый ворох пресс-релизов на априори заметные игры. Так, Ubisoft в скором времени могут нас порадовать сразу двумя проектами в серии Driver — The Recruit и San Francisco; возможно, французы все-таки попробуют влезть на территорию Rockstar. Другой проект Ubisoft, очевидно, будет носить название Assassin's Creed: Brotherhood, но сильно сомневаемся что он посетит "персоналки". Ну а Activision в свою очередь намекает нам на приключения Агента 007: James Bond: Bloodstone — это та самая игра, над которой работают в Bizzare Creations, а вот о GoldenEye вообще нет никаких догадок, кроме, естественно, привязки к сюжету понятно какой части киносерии.

Пуля — буря

Electronic Arts и People Can Fly анонсировали ожидаемо драйвовый и развеселый шутер Bulletstorm, который должен появиться на PC, PS3 и Xbox 360 в первом квартале 2011 года. В пресс-релизе значится бредовый футуристический сюжет, кишащая кровожадными монстрами далекая-далекая планета, скорее всего, кооператив, а также щедрый набор "действительно больших пушек". Что ж, неплохая завлекалочка. Разрабатывается игра на старичке Unreal Engine 3.0, но это не должно беспокоить: польским разработчикам активно помогали сооружать игру знаменитые товарищи из Epic Games, которые и из устаревшего движка все соки могут выжать, и дизайн выдумать что надо.

Давайте отпилим Дэвиду вторую ногу!

Игроизация знаменитой киносерии "Пила" была, конечно, далеко не самой удачной реализацией потенциала фильма в геймдеве, но издатели из Konami оказались вполне довольны продажами игры и незамедлительно усадили Zombie Studios за разработку сиквела. В Saw 2 нам все так же придется бродить по стремным коридорам, решать головоломки и бить людей в лица. Сам сюжет занимает временные рамки между вторым и третьим фильмом, а нашим протагонистом выступит сын детектива Тэппа по имени Майкл. Точная дата релиза игры пока не известна, а по предварительным данным она создается только для PS3 и Xbox 360. Но мы-то знаем, что криворукий порт на "персоналках" не заставит себя долго ждать и будет мучить нас ужасным управлением и сумасшедшей камерой.

Ходят слухи

Слухами Земля полнится. Некоторые из них весьма многообещающие, хоть и слегка печальные. Например, как тот, что Batman: Arkham Asylum 2 — сиквелу лучшей, по нашей версии, игры 2009 года — все-таки не суждено выйти в этом году. Rocksteady и Warner Bros. взаимно заинтересованы не в скорости, а в качестве проекта. Мы с этим решением полностью согласны и готовы ждать до первого квартала следующего года.

А есть слухи настораживающие. Как, например, тот, что новая часть серии Silent Hill для PC и основных консолей уже не только разрабатывается в стенах чешской Vetra Games, но и примет вид — только не падайте! — шутера от первого лица. Мы, конечно, понимаем, что серия застоялась, но столь радикальные перемены пугают. Ну, и есть слухи очень приятные. Как те, что под строгим контролем Capcom над пятой частью Devil May Cry работает британская Ninja Theory. Похоже, это очередной переезд японского франчайза в руки к креативным европейским игроделам.

Побоимся воды и на PC

Еще один поворот в деле мрачного постапокалиптического будущего и вселенского потопа — уже и не особо долгожданный проект Hydrophobia все-таки не будет эксклюзивом для Xbox 360. Разработчики из Dark Energy Digital обещают и клянутся, что их детище заглянет на огонек еще и на "персоналки" и PS3. Одна беда — они до сих пор не могут назвать дату выхода, хотя бы предварительную. А ждать игру с водой как центральной темой нам, честно говоря, надоело еще прошлой весной.

Названа дата выхода Starcraft 2

Blizzard наконец-то перестала мучить раздразненных бета-версией Starcraft 2 фанатов и огласила дату выхода полной версии гиперожидаемой стратегии. Мировой релиз Starcraft 2: Wings of Liberty состоится 27 июля, что довольно странно: мало кто отваживается выпускать такие хиты в разгар сезона летних отпусков и прочих каникул. По словам Blizzard, одиночная кампания игры будет состоять аж из 29 миссий, в ней же будет парочка мини-игр. Ну, и мультиплеер, само собой, приложится — ради него сейчас полностью перекраивается сервис Battle.net.

Из Польши на квадроцикле

Увы и ах, но вместо того чтобы заниматься достойным и благочестивым делом — разработкой ожидаемых многими Dead Island, Chrome 2 и Warhound, — поляки из Techland анонсировали гоночную аркаду с трюкачеством и квадроциклами под названием nail'd для PC, PS3, Xbox 360. Нетрудно понять, что уши этой игры растут прямиком из одного из лучших рейсингов 2008 года — игры Pure. Обещано привычно много и еще чуть-чуть разнообразных плюшек, да вот только беда — на скриншотах новая игра от Techland выглядит уж совсем страшненько. Выйдет nail'd в конце этого года, после чего, надеемся, не лишенные таланта разработчики наконец-то займутся проектами поважнее.

Слава Кунцевич


Starcraft 2 наверняка появится в магазинах этим летом. Ура!

Индустрия

Warner Bros. продолжает экспансию

В прошлом номере мы писали, что мультимедийный гигант Warner Bros. открывают отделение своей компании в Монреале, а теперь мы уже смело можем поздравить их с весьма и весьма удачным приобретением — в собственность к "братьям Ворнерам" перешла студия Tribune. Сумма сделки, как обычно, не разглашается, но слухи говорят о более чем 160 млн. долларов. Не сложно догадаться, что это приобретение напрямую связано с желанием маститых издателей побороться с конкурентами на рынке многопользовательских онлайновых развлечений, а Tribune — авторы и владельцы брендов The Lord of the Rings Online и Dungeons & Dragons Online — отвоевали себе не самый маленький сегмент на территории MMO-игр. Следовательно, у Warner Bros. есть неплохой задел для полномасштабной экспансии против Activision-Blizzard и ее World of Warcraft.

Eidos Hungary мертва. И Battlestations вместе с ней

Печальная новость из стана Eidos и офисов Square Enix — подразделения довольно известной компании-разработчиков в Венгрии больше нет. Хотя де-факто студия была распущена еще осенью прошлого года, окончательная нейтрализация разработчиков произошла только сейчас. Чем вызвано это, мягко говоря, спорное решение, остается тайной. По словам издателей, последний проект Eidos Hungary — Battlestations: Pacific — вполне порадовал японцев качеством, да и продался вполне приличным тиражом, несмотря на кислую маркетинговую кампанию. Как обосновал закрытие глава Square Enix Europe Фил Роджерс, они не были уверены, что серия Battlestations смогла бы одолеть в конечном итоге наработки конкурентов. Отмазка явная: у этой серии игры в помеси RTS и авиа-морского аркадного симулятора, фактически, этих самых конкурентов и не было, поэтому закрытие Eidos Hunagry и замораживание франчайза Battlestations явно носит какие-то другие причины.

Battlestations больше не будет?

Старые знакомые с новым названием

Уже было умершие, похороненные и забытые после выпуска провальных Terminator Salvation: The Videogame и Bionic Commando разработчики из GRIN вновь собираются штурмом брать рынок виртуальных развлечений. Как помним, сразу после банкротства и закрытия они на некоторое время кинулись писать программное обеспечение и игровые движки, но сейчас, переименовавшись в Might and Delight, шведы вновь желают делать игры. Основной фронт работ, обозначенный новоиспеченной студией, — создание ретро-игр с современной графикой и классическим геймплеем. И ничего удивительного в этом нет: ведь именно возрожденный платформер Bionic Commando: Rearmed был чуть ли не лучшей игрой в прошлой жизни компании. Некоторое время ходили слухи, что воссоздание шведских разработчиков под новым брендом напрямую связано с анонсированным Capcom Bionic Commando: Rearmed 2, но, видимо, японцы после того, что было, и слышать о сотрудничестве с экс-GRIN не желают — вторую часть ремейка игры создает Farshark. Ну а от Might and Delight будем ждать скорых анонсов.

Российская консолидация

Кризис, как известно, вроде умер, но тушка его продолжает смердеть и всячески мешать честной жизни благочестивых издателей, заставляя их шевелиться. В России это привело к очередному слиянию двух крупных компаний — Snowball и "1С-СофтКлаб" в скором времени превратятся в одну структуру. Если дела у наших восточных соседей будут развиваться в таком ключе и дальше, то скоро львиная доля локализаций на нашем рынке будет выходить под лейблом компании с очень длинным названием.

КОНСОЛЬНЫЕ НОВОСТИ

Сиквел The Conduit анонсирован

Sega официально представила народу вторую игру в серии **The Conduit**. Как следует из пресс-релиза, в продаже этот шутер для консоли Nintendo Wii следует ожидать ориентировочно уже осенью этого года. Из щепотки опубликованных фактов ясно, что во второй части нас будут развлекать новыми видами оружия и классами персонажей, а главными противниками выступят пришельцы из далеких миров. Одной из основных новинок The Conduit 2 должен стать игровой режим Team Invasion Mode, способный вместить одновременно до четырех геймеров, играющих на одной приставке. Кроме того, обещан и онлайновый режим на двенадцать игроков.

"Пила" за номером 2

Видимо, экшен Saw: The Video Game, несмотря на всю свою сырость и вялость, все-таки неплохо показал себя в продаже — иначе с чего бы Konami анонсировать **Saw 2** от все той же Zombie Studios? Как гласит официальный анонс, действие игры будет разворачиваться между второй и третьей киношными "Пилами". Мы играем за Майкла, сына детектива Тэппа, убитого Конструктором. В роли Майкла мы будем решать новые загадки и проходить ловушки маньяка, кроме того, Zombie Studios также обещает обновить боевую систему игры. Saw 2 выйдет осенью на PS3 и Xbox 360.

И снова "Тихие холмы"

Вселенная ужастика **Silent Hill**, как и мир "Пилы", скоро пополнится новой игрой. На выставке Games Night 2010 Konami представила общественности тизер-ролик новой Silent Hill. Согласно этому видео, официальный анонс игры должен состояться на грядущей E3. Кто именно отвечает за разработку проекта, пока не объявлено, но есть версия, что это молодая команда Vatra Games. Безымянная пока что Silent Hill делается для PlayStation 3 и Xbox 360. Ходят слухи, что на этот раз нас ждет шутер от первого лица во вселенной "Тихого холма". Что ж, хотелось бы надеяться, что разработчики смогут соорудить нечто атмосферное и играбельное.

Rush'n Attack возвращается

И снова римейк, причем от все той же Vatra Games. Если по поводу новой Silent Hill еще до конца не все ясно, то вот в отношении **Rush'n Attack** сомнений быть не может — Vatra действительно сейчас занимается разработкой новой версии классической аркады 1985 года. Римейк получил имя Rush'n Attack: Ex-Patriot — он расскажет нам историю диверсанта, которого судьба сначала забрасывает в тюремные застенки, затем — в секретную биологическую лабораторию и на ядерный ракетный комплекс. Игра создается на трехмерном "моторчике" и, тем не менее, предлагает геймерам "вид сбоку" — очевидно, в память о нестареющей классике. В продаже Rush'n Attack: Ex-Patriot появится осенью в сетях Xbox Live Arcade и PlayStation Network.

Marvel и Capcom выяснят отношения

После головокружительного успеха Street Fighter IV стоит ли удивляться тому, что Capcom решила идти дальше проторенной дорожкой мультяшных псевдо-2D-файтингов? Анонсированная недавно игрушка **Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds** начала разрабатываться еще до релиза последнего "Уличного бойца", однако не приходится сомневаться: именно хорошие продажи Street Fighter 4 утвердили капкомовцев в правильности решения выпустить еще одну похожую игру.

Действительно, судя по описанию, Marvel vs. Capcom 3 будет во многом напоминать прошлогодний хит. Во-первых, знакомая 2D-перспектива снова с нами — персонажи и арены, конечно, трехмерные, но сражаются бойцы на одной линии. Во-вторых, мультяшность, судя по первому рекламному ролику, также на месте — нас ожидает очень яркая игра, балующая взор взрывами красок.

Однако далеко не все в игре будет "слизано" со Street Fighter IV, ожидаются и серьезные отличия. К примеру, боевая система в Marvel vs. Capcom 3 своя, да и стилизация под комиксы — тоже оригинальная задумка. Разработчики также обещают снабдить игру интересным сюжетом, что для файтингов — большая редкость. Если же говорить о персонажах, то на данный момент со стороны Capcom анонсированы такие герои, как Крис Редфилд, Рю Хоши и Морриган, а от Marvel выступают Халк, Железный Человек и Росомаха. Создатели игры пообещали также показать в игре Магнето, Шторм и Дедпула. Ходят слухи, что на огонек, точнее, на ринг обязательно заглянут еще и Данте (Dante's Inferno) на пару с Человеком-пауком, однако эта информация пока подтверждения не получила. Всего же ожидается около тридцати бойцов. Про геймплей Marvel vs. Capcom 3 разработчики рассказали очень мало. Известно, что нас ожидают групповые бои с участием нескольких персонажей. А трейлер, помимо этого, обещает еще и поединки в воздухе. Игра должна выйти в продажу весной 2011 года на PlayStation 3 и Xbox 360.

Devil May Cry 5 в разработке?

Официального подтверждения этой информации пока нет, но журнал Game Informer уверяет: Ninja Theory готовит новый эпизод в знаменитой саге о том, что "дьявол тоже может плакать". Дескать, Capcom, как мы помним, вроде бы не очень любит доверять западным разработчикам оригинальные игры. Но сиквелы — иное дело, вот издательство и рискнуло передать британским "ниндзя" права на создание **Devil May Cry 5**. Возможно, тут еще свою роль сыграли японские корни в названии студии. На каких платформах должна выйти игра, пока неизвестно даже предположительно. Впрочем, если вспомнить историю сериала, можно сделать вывод, что приставки своим вниманием проект наверняка не обойдет. Официально Ninja Theory сейчас мастерит игрушку Enslaved — этот консольный экшен готовится к продаже в этом году.

Gears of War 3 анонсирована

Праздник пришел на улицу любителей брутальных пострелушек — Epic Games наконец-то анонсировала разработку экшена **Gears of War 3** для Xbox 360. Судя по первому трейлеру игры, в третьей части на стороне добра будут сражаться воины-женщины. Кроме того, в ролике мельком засветились враги нового типа, напоминающие одновременно огромных змей и гигантские растения. Новички сражаются как против людей, так и против локустов, и для борьбы с ними авторам игры пришлось здорово видоизменить систему укрытий — свеженькие неприятели обладают длинными щупальцами, от которых спрятаться не так легко. Уже известно, что Gears of War 3 можно будет одолеть вместе с верными друзьями — в соответствии с веяниями современной моды в игру включен кооперативный режим прохождения, вмещающий до четырех игроков. Epic Games подтвердили, что Gears of War 3 станет завершающей частью трилогии. Однако это вовсе не означает, что новых игр под этим брэндом мы больше не увидим — просто третий эпизод подведет черту под историей приключений Маркуса Феникса и его друзей.

Файтинг для PlayStation Move

The Fight: Lights Out — такое имя получил файтинг, разрабатываемый специально для контроллера PlayStation Move (консоль PlayStation 3). Особенность файтинга — возможность вовлечь геймеров непосредственно в драку. Используя новый сенсорный геймпад, игрокам придется резво размахивать руками, дабы хорошенько поколотить противника. Причем разработчики, дабы усилить иллюзию присутствия в настоящем бою, пытаются сделать движения персонажей максимально реалистичными. В настоящее время многообещающий файтинг от Sony проходит альфа-тестирование. Дата релиза для The Fight: Lights Out пока не определена.

Street Fighter по-новому

Если верить словам Йошинори Оно, продюсера сериала **Street Fighter**, дальнейшее развитие известной нам линейки файтингов может пойти по какому-то непривычному пути. В данный момент команду "Уличного бойца" очень интересуют возможности новых сенсорных контроллеров для Xbox 360 и PlayStation 3. Самое интересное, что, в отличие от авторов той же The Fight:Lights Out, разработчики не горят желанием использовать потенциал новых геймпадов при создании файтингов. А вот попробовать выпустить под брэндом Street Fighter игру другого жанра, заточенную под сенсорные контроллеры, им было бы интересно. Что же это может быть? Как говорит Йошинори Оно, в стритфайтеровской вселенной запросто можно соорудить что-нибудь вроде Wii Fit. От себя добавим, что такой проект может быть крайне успешным не только среди фанатов известного файтинга, но и среди аудитории, традиционно скептически относящейся к поединочным игрушкам, — домохозяек. Фитнесс в компании атлетически сложенных каратистов — какая девушка устоит перед таким предложением?

Сиквел Bionic Commando Rearmed появился на горизонте

Помимо анонсированного недавно Marvel vs Capcom 3: Fate of Two Worlds, издательство Capcom проболталось и о разработке **Bionic Commando Rearmed 2**. Как и первая часть игры, сиквел будет четко следовать заветам старых добрых восьмибитных аркад. Однако не обойдется и без нововведений — так, теперь главный герой игры Натан Спенсер научится прыгать (ранее он умел подбрасывать свою тушку в воздух только с помощью знаменитой бионической руки). Противостоять Натан будет некоему генералу Сабио. Капкомовцы обещают также новые виды оружия и головоломки, плюс клянутся серьезно улучшить графику игры. В разработчиках ходит коллектив Fat Shark, основанный выходцами из студии GRIN, которая делала первую Bionic Commando Rearmed. Релиз Bionic Commando Rearmed 2 намечен на начало 2011 года, игра будет распространяться через сервисы Xbox Live и PlayStation Network.

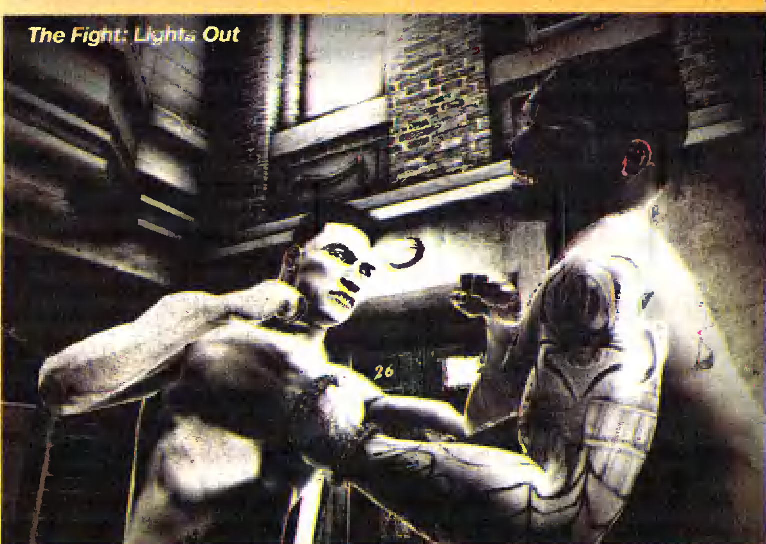
AlexS


Saw 2



Rush'n Attack


Gears of War 3


The Fight: Lights Out


Bionic Commando Rearmed 2

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Мышь для ног

Если посмотреть на фотографию компьютерной мыши Toe Mouse без предварительного прочтения описания, то можно подумать, что этот продукт разработан каким-нибудь молодым специалистом, недавно сбежавшим из психиатрической лечебницы. Однако ее дизайн такой неспроста. Дело в том, что мышь Toe Mouse предназначена для ног. И это не просто безумная прихоть, а благородное дело, ведь это устройство даст возможность пользоваться персональным компьютером людям с ограниченными способностями — тем, кто не в состоянии управлять стандартной мышью. Если Toe Mouse поставят на конвейер, то дизайнер Лю Йи, несомненно, получит множество благодарственных писем... по электронной почте.



48-ядерный процессор не желаете?

В современном мире вряд ли можно кого-то удивить четырехъядерным процессором — а вот как насчет 48-ядерного? Компания Intel уже решилась на выпуск такого чуда. Ограниченная партия будет отправлена в исследовательские организации до лета. Этот чип задействует 24 блока по два вычислительных ядра на частоте 1,6-1,8 ГГц в каждом, оба с собственной ОС и стопкой программ. Блоки будут соединены внутренней сверхскоростной шиной. Кроме того, процессор сможет похвастаться четырьмя раздельными контроллерами оперативной памяти DDR3, по контроллеру на 12 ядер. Чип сможет вести работу одновременно со всеми 48 ядрами. Энергопотребление при этом не должно превысить 125 Вт, что странно.

Жесткие диски для мобильных ПК от Samsung

Компания Samsung собирается выпустить новую линейку 2,5-дюймовых жестких дисков для портативных компьютеров — Spinpoint MP4. Разработчики смело заявляют, что производительность этих винчестеров выросла на 30% по сравнению с предшественниками. Для передачи данных будет применяться интерфейс SATA, скорость вращения шпинделя — 7200 оборотов в минуту, а объем кеша — 16 мегабайт. Также вышеупомянутые HDD смогут похвастаться поддержкой ряда фирменных технологий. Например, система Dynamic Balancing, предназначенная для борьбы с вибрацией, и NoiseGuard и SilentSeek, которые значительно снижают уровень шума.

Жесткие диски Samsung Spinpoint MP4 будут доступны в четырех вариантах: на 250, 320, 500 и 640 гигабайт. Сколько все это будет стоить — неизвестно.



Самая быстрая профессиональная видеокарта

Компания AMD анонсировала ATI FirePro V8800 — "самый быстродействующий профессиональный видеоадаптер на рынке". Производительность новинки достигает 2,6 терафлопса — триллион операций в секунду. Фундаментом ATI FirePro V8800 является 40-нанометровый чип Cypress, количество потоковых процессоров равняется 1600.

Видеокарта снабжена 2 гигабайтами памяти GDDR5 с 256-битной шиной и пропускной способностью до 147,2 Гб/с. Это также претендует на рекорд.

ATI FirePro V8800 дружит с технологиями DirectX 11, OpenGL 4.0, ATI Eyefinity и CrossFire Pro, что делает ее еще более привлекательной. Возможен одновременный вывод изображения на четыре дисплея с диагональю до 30 дюймов каждый, суммарное разрешение в данном случае достигает 16,4 миллиона пикселей.

Тем, кто захочет приобрести этот чудесный акселератор, придется неплохо раскошелиться: цена равна $1500.

"Материнка" с поддержкой USB 3.0 и SATA 3.0

В ближайшее время компания ASRock выпустит материнскую плату 870 Extreme3 для процессоров AMD. Сразу скажем, что цена продукта неизвестна, но судя по заманчивым характеристикам, она будет немаленькой.

ASRock 870 Extreme3 допускает установку чипов под разъем Socket AM3. Предусмотрено четыре разъема для модулей ОЗУ DDR3-1800 (максимальный объем — 16 гигабайт). Есть два слота PCI Express x16 для видеокарт; встроенный видеоадаптер отсутствует.

Радует наличие функции Unlock CPU Core, которая позволяет разблокировать неактивные ядра в процессорах AMD, что увеличивает производительность машины. Материнская плата поддерживает USB 3.0 и SATA 3.0. Прочие приятные мелочи: сетевой адаптер Gigabit Ethernet, восьмиканальная (7.1) звуковая карта и поддержка интерфейса FireWire.



Пополнение в стане нетбуков

На рынке нетбуков появилось интересное предложение, а именно модификация NB30 от Samsung.

Оригинальная модель создана на платформе Intel Pine Trail, имеет процессор Atom N450, 1 гигабайт оперативной памяти, жесткий диск на 160 гигабайт, дисплей с диагональю 10,1 дюймов, адаптер Wi-Fi, 0,3-мегапиксельную веб-камеру и кардридер.

Модификация NB30 Touch сохранила эти характеристики и получила сенсорный экран со светодиодной подсветкой. Также в качестве опции возможна установка HDD на 250 гигабайт.

Размеры NB30 Touch составляют 264?189?39 мм, вес — около 1,3 кг. Как и в NB30, ОС обновленного нетбука — это Windows 7 Starter Edition.

NB30 Touch можно приобрести за 400; установка 250-гигабайтового винчестера приплюсовывает к цене 50.

Очень "зеленая" видеокарта

Компания ASUS продемонстрировала "зеленую" видеокарту Bravo220, предназначенную для ПК небольшого формфактора и домашних медиацентров.

Акселератор оснащен пассивной системой охлаждения, что делает его бесшумным в работе. Особая конструкция видеокарты делает возможным снижение энергопотребления до 21% по сравнению с другими решениями того же класса.

Bravo220 поддерживает фирменную технологию Splendid Plus, которая, используя датчик освещенности (входит в комплект), оптимизирует изображение в соответствии с окружающими условиями.

В основе ASUS Bravo220 лежит процессор GeForce GT220 частотой 525 МГц. Новинка снабжена одним гигабайтом памяти DDR2 со 128-битной шиной и частотой 400 МГц; частота шейдерного блока — 360 МГц. Присутствуют интерфейсы D-Sub, DVI-I и HDMI. Еще одна интересная особенность — наличие пульта дистанционного управления.

Что за Tunnel Creek?

На прошедшем в столице Китая форуме для разработчиков IDF 2010 компания Intel рассказала о новой аппаратной платформе Tunnel Creek. Главным компонентом Tunnel Creek станет процессор Atom с маленьким энергопотреблением. Компанию ему составит контроллер памяти, графическое ядро и движок для обработки видео. Сторонние разработчики смогут синхронизировать с Tunnel Creek собственные наработки.

Ожидается, что платформа хорошо послужит рынку планшетных мини-компьютеров.

Кроме этого, представители Intel сообщили, что в настоящий момент они работают над новым чипом Atom с двумя ядрами, предназначенным для нетбуков. До конца текущего квартала эта разработка должна увидеть мир.

"Железный" переворот

В Пекине прошел форум разработчиков IDF 2010, который принес множество интересных новостей. Корпорация Intel была одной из самых активных на мероприятии. Кроме прочего, она рассказала общественности о своей новой разработке — технологии оптической передачи данных Light Peak.

В теории, Light Peak полностью заменит современные интерфейсы обмена информацией между периферийными устройствами и компьютером. Компания Intel видит в этой технологии преемницу USB 3.0 (уже сейчас пропускная способность оптической линии составляет до 10 Гбит/с против 5 Гбит/с у USB 3.0). В перспективе скорость передачи данных по каналам Light Peak может дойти до 100 гигабайт в секунду, что откроет персональным компьютерам доселе невиданные горизонты. На IDF 2010 состоялась демонстрация работы технологии. Удивленная публика стала свидетелем того, как по одному-единственному кабелю одновременно передавался видеопоток с камеры высокой четкости, изображение с воспроизводимого диска Blu-ray и данные с компьютера.

Технология Light Peak сулит настоящий "железный" переворот, ведь в будущем она способна заменить PCI Express, а значит, появятся внешние видеокарты, которые можно будет подключать к машине сколько душе угодно. На освободившееся от слотов PCI Express место хорошо подойдет, например, гнездо под второй процессор, а то и под третий.

Внедрение Light Peak планируется начать в конце нынешнего года, а в 2011 рынок уже увидит первые устройства с поддержкой этой многообещающей технологии.

Два новых игровых ПК от iRu

Российский бренд iRu анонсировал линейку игровых красавцев-компьютеров Home 711, которая пока что состоит из двух моделей.

В основе первой лежит четырехъядерный процессор Intel Core i7-930, работающий на частоте 2,8 ГГц и чипсета Intel X58 Express. Графическое сердце системы — видеоадаптер nVidia GeForce GTX285 с гигабайтным модулем оперативной памяти. Также на борту: 6 Гб ОЗУ DDR3, пишущий DVD-привод, HDD, вмещающий 2 терабайта данных, и кардридер.

Вторая модель имеет жесткий диск в два раза меньше, однако может похвастаться двумя лишними гигабайтами оперативной памяти DDR3 и графическим акселератором ATI Radeon HD 5850. Процессор — Intel Core i5-750 2,66 ГГц, а чипсет — Intel P55 Express. В комплекте поставляется 64-битная версия ОС Windows 7 Home Premium.

Цена компьютеров пока неизвестна.



Два мощных десктопа от Mouse Computer

Компания Mouse Computer выпустила такой продукт, при виде которого у многих геймеров обильной рекой потекут слюнки. Речь идет об обновленной версии настольного компьютера G-Tune Masterpiece, которая представляет собой нехилую игровую станцию.

Продаются две конфигурации десктопа. Первая радует четырьмяядерным процессором Intel Core i7-930 с тактовой частотой 2,8 ГГц. Винчестер вмещает 1 терабайт плюс два накопителя Intel X25-V на 40 гигабайт каждый, работающих в массиве RAID 0. Есть пишущий DVD-привод.

Вторая версия может похвастаться шестиядерным процессором Core i7-980X с частотой 3,33 ГГц, жестким диском на 1 или 1,5 Тб плюс двумя SSD-дисками по 80 Гб в массиве RAID 0, а также оптическим приводом с поддержкой стандарта Blu-ray.

Вы спросите: "А какая видеокарта?" Отвечаем. В обоих случаях — nVidia GeForce GTX 480 с 1536 Мб GDDR5. Оперативная память у обновленного G-Tune Masterpiece равна 12 гигабайтам. Имеется блок питания на 750 Вт, сетевой адаптер Gigabit Ethernet и кардридер "15-в-1". Поддерживается DirectX 11. Габариты корпуса — 580?543?205 мм.

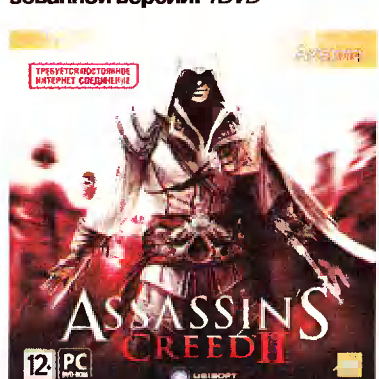
Однако оглашение цены резко останавливает слюнотечение: первая модель стоит $2500, а вторая — $3800.

Сергей Розум

НОВИНКИ ЛОКАЛИЗАЦИЙ

Assassin's Creed 2

Название локализации: *Assassin's Creed 2*
Разработчик: *Ubisoft Monteral*
Локализатор/издатель: *Акелла*
Количество дисков в локализованной версии: *1DVD*



Первая часть Assassin's Creed была пусть и красивой, но довольно скучной игрой. Потрясающая средневековая архитектура и непередаваемые ощущения во время паркура сочетались с шаблонным схематичным сюжетом и полным отсутствием интересных ситуаций. Вторая часть в полной мере компенсирует эти недостатки. То, что и тогда выглядело отлично, осталось нетронутым, зато все остальное преобразилось. Захватывающий сюжет в духе "Кода да Винчи", привлекательная виртуальная Венеция и десятки увлекательных миссий буквально стерли воспоминания о не совсем удачной первой части.

Локализация также не подкачала. Все персонажи озвучены просто великолепно — актерская игра почти не проигрывает работе зарубежных коллег. Лишь изредка происходят ошибки с интонацией, но общего впечатления они не портят. Особенно радует то, что итальянский язык, коим изобиловал оригинал, оставлен в том же объеме, если даже не в большем, так что с игры по-прежнему можно начинать изучение итальянского. Конечно, порой перевод все-таки страдает недугом, свойственным другим отечественным локализациям: синхронизация речи с мимикой несколько нарушена — но ввиду замечательной игры актеров на это закрываешь глаза.

Субтитры также не подкачали. Опечаток и ошибок почти не встречается, а для каждой итальянской фразы в скобочках написан перевод, что также приятно. Ну, и подводит черту качественный перевод мануала. Шрифты везде подобраны отлично и соответствуют теме конкретного участка текста. В общем, вкупе с великолепной игрой мы получили и отличную локализацию, так что если вы после кошмарной русификации Dragon Age все еще сомневаетесь в качестве русской версии Assassin's Creed 2, то можете вздохнуть спокойно и бодрым шагом идти в магазин.

***Оценка игры:** 9.3*
***Оценка локализации:** 9.5*

Алексей Пилипчук

РЕЛИЗЫ

Игра	Жанр	Платформы*	Издатель в мире/СНГ	Разработчик	Дата
			УЖЕ ВЫШЛИ		
The Scourge Project: Episodes 1 and 2	Шутер от третьего лица (TPS)	PC, X360	Bitbox S.L.	Tragnarion Studios	-
Zombie Panic in Wonderland	Аркада	Wii	Akaoni Studio	Akaoni Studio	-
AlphaBounce	Аркада	NDS	Motion Twin	Motion Twin, Mad Monkey Studio	-
Fantasy Zoo	Стратегия	PC	3RDsense	3RDsense	-
Louisiana: Mystery Cases	Адвенчура	PC	Rondomedia	Infinion	-
Sam & Max: The Devil's Playhouse. Episode 1: The Penal Zone	Квест	PC, PS3	Telltale Games	Telltale Games	-
Final Fight: Double Impact	Платформер	X360, PS3	Capcom	Proper Games	-
Alien Dominion: The Acronian Encounter	Аркада	PC	Black Fire Games	Black Fire Games	-
The Filmmaker	Адвенчура	PC	Unimatrix Productions	Unimatrix Productions	-
All Star Karate	Файтинг	Wii	THQ	Blitz Games	-
2025: Битва за Родину	Экшен от третьего лица (TPA)	PC	Акелла	Primal Software	-
Swords and Sorcery: Underworld	Ролевая игра (RPG)	PC	Charles Clerc	Charles Clerc	-
Архитектор	Стратегия	PC	Бука	Dotar Games	-
Breath of Death 7: The Beginning	Ролевая игра (RPG)	X360	Zeboyd Games	Zeboyd Games	-
World Basketball Manager 2010	Баскетбольный менеджер	PC	Strategy First	Icehole Games	-
Elements of War	Стратегия в режиме реального врем.	PC	Orange Curtain Games	Orange Curtain Games	-
Booster Trooper	Платформер	PC	DnS Development	DnS Development	-
Emergency Room: Heroic Measures	Логическая игра	PC	Legacy Interactive	Legacy Interactive	-
Dead to Rights: Retribution	Шутер от третьего лица (TPS)	X360, PS3	Namco Bandai	Volatile Games	-
Nier	Экшен от третьего лица (TPA)	X360, PS3	Square Enix	Cavia	-
Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction	Экшен от третьего лица (TPA)	PC, X360	Ubisoft Entertainment / GFI, Руссобит-М	Ubisoft Montreal	-
Super Street Fighter 4	Файтинг	X360, PS3	Capcom	Capcom	-
2010 FIFA World Cup: South Africa	Футбольный симулятор	X360, PS3, Wii, PSP	Electronic Arts	EA Canada	-
Hazen: The Dark Whispers	Ролевая игра (RPG)	PC	Strategy First / Новый Диск	Dagger Games	-
Fireburst	Аркадный рейсинг	PC, X360, PS3	RTL Games	exDream Entertainment	-
Serious Sam HD: The Second Encounter	Шутер от первого лица (FPS)	PC	Devolver Digital	Croteam	-
Kick-Ass: The Game	Слэшер	PS3, PSP	WHA Entertainment	Frozen Codebase	-
Pole Position 2010	Менеджер автоспорта	PC	Kalypso Media	destraX Entertainment	-
Iron Man 2	Экшен от третьего лица	X360, PS3, Wii, PSP, NDS	SEGA	Sega Studios San Francisco	-
Dementium 2	Экшен от первого лица	NDS	SouthPeak Interactive	Renegade Kid	-
			ГОТОВЯТСЯ К ВЫХОДУ		
Lost Planet 2	Шутер от третьего лица (TPS)	X360, PS3	Capcom / 1С-СофтКлаб	Capcom	11 мая
Age of Conan: Rise of the Godslayer	MMORPG, дополнение	PC	Eidos Interactive	Eidos	11 мая
Skate 3	Симулятор скейтбординга	X360, PS3	Electronic Arts	EA Black Box	11 мая
3D Dot Game Heroes	Ролевая игра (RPG)	PS3	Atlus	Silicon Studio	11 мая
Eschalon: Book 2	Ролевая игра (RPG)	PC	Basilisk Games	Basilisk Games	12 мая
Rocket Knight	Платформер	PC, X360	Konami	Climax	12 мая
Collapse: Ярость	Шутер от третьего лица (TPS), доп.	PC	Бука	Creoteam	13 мая
Alan Wake	Экшен от третьего лица (TPA)	X360	Microsoft / Microsoft	Remedy Entertainment	14 мая
Darkness Within 2: The Dark Lineage	Адвенчура	PC	Iceberg Interactive	Zoetrope Interactive	14 мая
Red Dead Redemption	Шутер от третьего лица (TPS)	X360, PS3	Rockstar Games	Rockstar San Diego	18 мая
Rocket Knight	Платформер	PS3	Konami	Climax	18 мая
Split/Second	Аркадный рейсинг	PC, X360, PS3	Disney Interactive Studios / Новый Диск	Black Rock Studio	18 мая
Trauma Team	Адвенчура	Wii	Atlus	Atlus	18 мая
Silas	Аркадный рейсинг	PC	Exalt Studios	Exalt Studios	20 мая
Prince of Persia: The Forgotten Sands	Экшен от третьего лица (TPA)	X360, PS3, Wii, PSP, NDS	Ubisoft Entertainment / Акелла	Ubisoft Montreal	21 мая
Super Mario Galaxy 2	Аркада	Wii	Nintendo	Nintendo	23 мая
Blur	Аркадный рейсинг	PC, X360, PS3	Activision / 1С-СофтКлаб	Bizarre Creations	25 мая
Metal Gear Solid: Peace Walker	Экшен от третьего лица (TPA)	PSP	Konami	Kojima Productions	25 мая
ModNation Racers	Аркадный рейсинг	PS3, PSP	Sony Computer Entertainment	United Front Games, SCE Studios San Diego	25 мая
UFC Undisputed 2010	Файтинг	X360, PS3, PSP	THQ	Yuke's Co.	25 мая
Backyard Sports: Sandlot Sluggers	Бейсбольный симулятор	PC, X360, Wii, NDS	Atari	Humongous	25 мая
Sniper: Ghost Warrior	Шутер от первого лица (FPS)	PC, X360	City Interactive	City Interactive	25 мая
Alpha Protocol	Ролевая игра (RPG)	PC, X360, PS3	SEGA / 1С-СофтКлаб	Obsidian Entertainment	27 мая
SBK X: Superbike World Championship	Симулятор мотоспорта	PC, X360, PS3	Black Bean Games	Milestone	28 мая
X-Scape	Шутер от первого лица (FPS)	NDS	Nintendo	Nintendo	31 мая
Pure Futbol	Футбольный симулятор	PC, X360, PS3	Ubisoft Entertainment	Ubisoft Vancouver	1 июня
City Builder	Аркада	Wii	Virtual Play Games	Collision Studios	3 июня

* Указываются не все платформы, а только те, на которых игра вышла в период с 09.04.10 по 06.05.10 или выйдет в указанную дату

НАША ПОЧТА

Холивар! Тьфу, то есть добрый день! Нынешнюю “Нашу почту” начну с очевидных вещей. Первая: священная война “консольщиков” и “писишников” за прошедший месяц только набрала силу. Даже в рядах авторов пару раз случались спонтанные “Дебаты”. Письма добавляли жару. Нет, не подумайте, мы их не сожгли, а наоборот, опубликовали чуть ниже.

Спорить было не интересно. Авторы писем (а писали в основном консольщики) постоянно срывались на личности, объясняли свое мнение бессвязно, приводили недостоверные факты. Например, так:

В Xbox — 512 Мб и три ядра, правильно? А теперь включаем логику, хотя, наверно, бесполезно. Неужели можно додуматься запихнуть в один корпус топовый проц и старую карту? Так еще кто! Фирма Sony! Думаю, что техническим языком объяснять будет бесполезно тем, кто так думает.

Или вот так:

Ведь вполне логично и очевидно, что любой здравомыслящий человек выбирает для себя лучшее и современное, стараясь при этом сэкономить. Современный PC класса hi-end (на котором можно будет поиграть во все упомянутые в газете игры на максимальных настройках) стоит около 3000 у.е., а самая дорогая консоль последнего поколения — около 500 у.е., и при такой разнице в цене.

Автор последней цитаты чуть ли не дословно пересказывает рекламу с сайта известного продавца консолей. Обойдемся без нравоучений. В сегодняшней “Почте” вы увидите письма самых культурных спорщиков, после чего мы эту войну прекратим.

Снова скажу очевидное: в нашей газете принята десятибальная система оценивания игр. Это значит, что 10.0 — максимум. Выше мы не поставим, даже если автора рецензии в шоке и восторге увезли в клинику. Поэтому, пожалуйста, не пишите “игра заслуживает минимум 10 баллов” или “моя оценка — 11.0”. Вы только заставите других относиться к вашим словам с иронией.

Вот теперь, наконец, можно перейти к письмам.



Привет “ВР” и всем “ВР”’щикам. Как, наверное, и многие, читаю газету с 2002 года, это когда еще ПК у меня не было, так что спасибо за то, что просвещали и радовали! Отдельное спасибо за высокое качество материала, да и всей газеты в целом.

К моменту публикации авторы уже поделили “спасибо” между собой.

Хотелось бы начать с обзоров, как и “ВР”’овких, так и интернетовских. В общем, в последнее время как-то не хочется дочитывать обзоры до конца. Стал замечать, что авторы частенько катают статьи под впечатлением от предыдущих статей, ими прочитанных, т.е. как бы плагиат мыслей идет. Не то чтобы фразы, предложения были одинаковыми, а просто мыслят как-то чересчур узко. Начитались чужих обзоров — и вперед, давай выпендриваться, и самое плохое, когда еще и на хорошую игру гадят. Хорошо, что “ВР” это особо не касается, C&C 4 тому пример, хорошей игре — хорошая оценка, а не как во всем интернете! (Вот друзья, например, тоже обзоров начитаются и играют в игру потом через обзор, рассказывают о игре через обзор и т.д. Невозможно слушать, уши вянут! Какая-то обзоромания просто). А что касается абсолютно всех обзоров, так это то, что им определенно стало не хватать объективности и всесторонности (это как готы — хотят во всем побольше металла и черноты. Без обид). Не знаю, может, я преувеличиваю, но вроде бы так и есть.

Мне кажется, у каждого журналиста есть свои первоочередные задачи, которые он ставит в своей работе превыше всего. Это может быть объективность и всесторонность. А может — увлекательность и легкость языка. Причем как-то обычно не получается убедить журналиста, что увлекательность без объективности малого стоит.

Благодаря интернету есть возможность ощутимо повлиять на ситуацию. Конечно, желательно запастись упорством, свободным временем, уверенностью в себе и умением писать так, как ждешь от других. Или, на худой конец, умением задорно критиковать чужие работы. Если получится собрать единомышленников, глядишь, и обзоры станут правильными. Ну, или хотя бы друзья перестанут надоедать всякой чепухой.

И да, забыл сказать, я Геймер. Это круто. Вот только побольше бы нас. Жаль, конечно, но и в рядах геймеров встречается быдло. Хорошо, когда геймер и образованность стоят вместе, но не геймер и выпендрежность. Что-то я немного отклонился. Хочу еще сказать, что плохо, когда одни говорят другим: хватит играть, займись чем-нибудь нормальным. Плохо, когда одни перестают играть, якобы взрослея. Да чушь это все, это самообман, игры — это хобби, игры для всех возрастов!!! И самое главное, что я понял, это то, что игры учат заканчивать начатое, не бросать на полпути. А это самое главное!

Хорошо, когда человек способен придерживаться своего пути, когда все кругом показательно взрослеют, завязывают, занимаются нормальным и учат окружающих.

Ну, в общем, спасибо “ВР”, спасибо, что есть в РБ такая супергазета для суперменов.

Оставшиеся “спасибо” запасли на лето.



[Паша ага Ariog]

Здравствуйте? уважаемая редакция “ВР”, читатели, и отдельный привет почтальону! Письмо начну с банального представления: сейчас мне 24 года, играми увлекся еще класса с 10-11, своего компа, конечно, не было, ходили с друзьями в клуб. Я не могу себя назвать геймером, хоть и увлекаюсь играми уже давным-давно, кстати, ваши первые номера в то время читались на ура, как и сейчас. Так вот, я получил высшее образование, отслужил в армии и теперь работаю, за все это время мне интересны были не столько игры, сколько их смысл. И вот теперь в этом письме я хочу поднять вопрос, но не просто поднять а крикнуть на всю страну! А смысл в том: а во что теперь играют подростки лет 14-17? Сколько выходит умных, обучающих игр? И вообще, нужно ли вводить цензуру на игры? Читаю статьи, обзоры и что вижу: опять шутер с очень хорошей графикой, музыкой, физическим движком и даже с сюжетом, но смысл его — убей всех и вся. Темой убийства и насилия теперь пропитаны почти все игры. И вот обзор God of War 3. Выставленная оценка 8,8 в основном обзоре многих заинтересует, да, но можно ли всем парням и девчонкам 15 лет играть в такую игру? И вообще, нужна ли такая игра, чему она научит, что покажет и как повлияет на человека? Лично мое мнение — это цензура, причем жесткая! Есть игры, которые хоть что-то могут показать новое, те же гонки, симуляторы и т.д. Но теперь рынок заполнен именно стрелялками любых видов и жанров... Почему существует цензура на фильмы, а нет цензуры на игры? Это вопрос уже выходит на новый уровень, когда человек играет для того, чтобы убить как можно больше и красивее... И каждый игрок замечал за собой ту манию, которая возникает в пылу игры, когда ты начинаешь получать удовольствие от происходящего внутри, когда ТЫ решаешь, кого оставить, да и такое как-то почувствовал и я за собой и ужаснулся! Ну вот, камень я бросил, и будет ли из него волна — увидим.

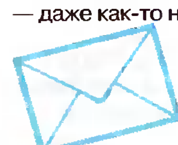
Про цензуру в играх мы в “Почте” иногда говорим. А иногда и не только в “Почте”, но и, например, в “Дебатах”. Напомню, на каком мы свете по части цензуры. Первое — возрастные ограничения. Они есть, только не в Беларуси. Но разработчики их не игнорируют. Было пару лет назад и у наших властей желание ввести возрастные ограничения на игры, но идея как-то тихо умерла. Что очень закономерно, учитывая безразличие многих граждан к беспокоящей вас проблеме. В прямом смысле родителям подростков лень запомнить даже название любимых игр их детей. А уж “пробить” эти названия на сайте esrb.org — это я что-то запредельное предложил.

Скажем, про God of War 3 любознательный родитель прочитал бы следующее: “Кровь жидкая и запекшаяся, интенсивное насилие, нагота, крепкие выражения и конкретно сексуальный контент”. Имею мнение, что такая характеристика вернет к реальности даже законченного дефиниста.

А теперь хочу поблагодарить редакцию “ВР” за вашу работу, как говорится, я помню еще вас с пеленок, и теперь уже вы выросли и окрепли))). Спасибо отдельно нашему почтальону. Как бы вас ни критиковали и ни ругали — вы пока одни у нас достигли такого уровня! Желаю вам больше хороших обзоров и интересных идей! Всем до свидания, доброго здоровья и железного терпения.

С уважением, Паша ага Ariog.

Спасибо! Письмо без критики — даже как-то непривычно.



Привет, Ануриэль. Не буду флудить и перейду сразу к делу, а точнее к конструктивной критике газеты.

Куда ж без нее.

Пункт первый- деление читателей на “своих” и “чужих”, т.е. на консольщиков и писюшников. Не знаю, как остальным читателем, а мне уже порядком надоело читать едкие комментарии ряда авторов в адрес консолей и их владельцев. Приводить примеры не буду — я думаю, и так понятно, о чем я. Хотя нет, по одному все-таки пройдусь — просто очень уж развеселил. Уважаемый AlexS (кажется, он ведущий железных новостей), укажите, пожалуйста, ссылку в интернете, где описываются технические спецификации PS4 и Xbox 720, а также UE4. Мне просто интересно знать, с чего вы взяли, что еще не существующие консоли не потянут также еще не существующий движок (который, к слову, создается как раз для следующего поколения консолей (слова Тима Суини — я ничего не придумываю:)). Если не сможете, то будьте добры подписываться в конце статей как “AlexS aka тролль и балабол”.

http://kotaku.com/5477534/unreal-engine-4-still-a-long-ways-off

На случай, если переадресуете претензию Марку Рейну, “тролль” по-английски “troll”, а “балабол” — “windbag”.

Также, Ануриэль, в прошлом номере ты решил развязать небольшой холиворчик по поводу мощностей ПК и “плойки” — во всяком случае я так воспринял твой комментарий:) Вот вы, писишники, любите меряться гигагерцами, объемами памяти и миллионами транзисторов. Ну, да в PS3 256 Мб оперативной памяти (хотя Rambus XDR на 3,2 ГГц — это тебе не хухры-мухры — и попробуй поспорить:), а RSX — это модифицированный GeForce 7900. Ну и что с этого? Оптимизацию кода еще никто не отменял, и она не менее важна, чем железо. Скажите мне, где сегодня выходят лучшие и самые технологически продвинутые проекты (я про U2, GOW3, KZ2, GoW2, GT5, FF13, HR и др.)? На ПК? Отнюдь. Все самое лучшее на ПК — это кривые порты с консолей, и максимум, на что вы можете рассчитывать, — это более высокое разрешение, 16x-сглаживание и большее количество fps. Если вы считаете, что это заставляет меня завидовать, то вы очень глубоко заблуждаетесь. Ты, конечно, можешь вспомнить про Crysis, но, во-первых, это не игра, а бенчмарк, во-вторых, на всякий Crysis найдется Killzone 2, в-третьих, даже сам Джеват Ерли говорил, что в Crysis 2 они постараются превзойти уровень графики Uncharted 2- комментарии излишни. И вообще, вы не замечали, что каждый год системные требования на ПК растут, а графика такая же, как на консолях с их “убогим” железом? С вас дерут деньги ни за что, а вы только и рады этому.

Напомню, что холивар развязали читатели, недовольные тем, что в “ВР” (да и во многих других игровые изданиях) мало пишут про консольные эксклюзивы. Основная причина этой дискриминации, как ни странно, с играми не связана. А связана она с желанием “писишников” иногда переключаться из игры в Word и сочинять обзоры. У “консольщиков” почему-то желание садиться за клавиатуру встречается намного реже.

Фу, что-то меня понесло не в ту сторону:) Вернемся к основной теме письма.

Пункт второй. Читая статьи и обзоры, у меня порой складывается впечатление, что некоторые авторы живут в танке, причем без доступа во всемирную сеть. Иначе я не знаю, как объяснить тот факт, что в ликбезе по Xbox 360 (да, старая статья, но все-таки) автор рекомендует покупать HD-DVD плеер, а из номера в номер читателям рассказывают о тяжелом положении PS3, хотя она уже давно уделывает Xbox 360 во всем мире, а в некоторых странах даже наблюдается дефицит. И подобных ляпов встречается довольно много.

PlayStation 3 на август 2009 года продалась тиражом 23 миллиона экземпляров, сообщает eurogamer.net. Совсем неплохо. Но Xbox 360 уже в мае прошлого года достигла отметки в 30 миллионов. А еще ранее, в марте 2009 года, была продана 50-миллионная приставка Wii. Так что я не бывал в мире, где Xbox 360 всех уделывает.

Замечу, что консольщики чаще попадаются на том, что не проверяют свои утверждения.

Пункт третий — неадекватные оценки. Чтобы не быть голословным, приведу пример. Помнится, первому Uncharted вы поставили “десятку” (я не спорю, абсолютно заслуженно), а Uncharted 2, который поставил на уши весь интернет и насобирал столько наград, сколько ни одна другая игра до него, — всего лишь 9,8! Я долго пытался понять вашу логику, но как-то не вышло, может, объясните мне?

Когда вышла первая Uncharted, мы еще не пользовались десятыми долями балла.

Также 7,5 баллов Final Fantasy XIII, которые меня просто убили наповал. Уважаемый Слава Кунцевич, “вопиющая линейность” (которая абсолютно обоснована сюжетом) не является причиной разносить игру. Я понимаю, что вы фанат 12-ой “финалки”, которая “типа нелинейная” (и самая унылая из всех, IMHO), но я хочу напомнить вам, за что все всегда ценили Final Fantasy — сюжет, проработанные персонажи и мир. Все это плюс нереальная графика и шедевральная боевая система в тринадцатой части есть. И вообще, можете называть меня фанбоем, но оценки на номерные FF по определению должны начинаться с 9 баллов, так как игры, сделанные на таком уровне, можно пересчитать по пальцам.

Обзоры пишутся не только для фанатов, а для максимально широкого круга читателей. Более того, мне кажется, из всех читателей именно фанаты менее всего нуждаются в нашей оценке.

И самое главное — я вас умоляю, хватит завышать оценки “нашим” играм. Пора уже стать беспристрастными, честное слово.

А ставить Final Fantasy девять баллов за тайтл — это беспристрастно? Хотя, конечно, сначала нужно решить, кого считать “нашими”. Русских и украинцев — это понятно. А японцев? Или белорусов? Тут, увы, ясности нет.

На этом все. Надеюсь, мои замечания будут услышаны и газета изменится в лучшую сторону.

Замечания услышаны. Газета к лучшему изменится. Всего хорошего.

[Lowlife, Владимир Драгун]

Здравствуйте, дорогая и оттого не менее уважаемая редакция научно-публицистического издания “Виртуальные радости”. Здравствуйте, Ануриэль. Рад, что интерес к обозреваемым играм выше интереса к музыке (судя по тиражам соответствующих изданий), и вдвойне рад, что вы расцветаете не только весной, но и круглый год.

Здравствуйте. Надеюсь, после ваших слов меломаны не объявят крестовый поход на геймеров. =))

Сразу скажу, что в игры я не играю. Ну, по крайней мере, в те, которые принято считать современными и реалистичными. Однако их английские названия помню. Также я считаю компьютеры злом.

См. страницу 8

НАША ПОЧТА

Начало на странице 7

Таким же злом, как красивые девушки, торт с шоколадной глазурью и спелый арбуз на 7 килограммов. Весь набранный ниже текст — всего лишь частная попытка собрать воедино разрозненные факты — свидетельство будущей технореволюции. И также это моя попытка пробудить в читающих фантазию и желание если не заглянуть в послезавтра, то хотя бы поспорить.

ПЕРИОД HALF-LIFE, ИЛИ ВСЕ К ТОМУ ИДЕТ

В конце 2007 года фирма Crytek выпустила компьютерную игру Crysis, и в следующем году поднялась волна экономического кризиса. Фирма id Software в 2012 году обещает выпустить игру DOOM ("Страшный суд").

Вот мы и подобрались к подводным камням прогресса в сфере высоких технологий. Мне известно целых два булыжника. Буду только рад, если кто-то добавит свои аргументы, которые я упустил. Но вначале озвучу "закон Мура" (или тенденцию): каждые 18 месяцев мощности компьютеров удваиваются. И эта тенденция (или закон) продолжится до 2018 года (по мнению того же Мура). К сожалению, окончание срока действия закона развития, и без того не очень отдаленное, могут приблизить два дополнительных фактора: психологический и энергетический.

По поводу первого. Если правда, что процессоры рассчитаны на 7-10 лет службы, если правда, что новая Windows "по приколу" не потребует для запуска Core i7, если правда, что большинство игр будет сперва выходить на приставках и лишь через полгода-год адаптироваться под видеокарты, если правда, что ноутбук обеспечивает весь набор повседневных задач для пользователей — то, спрашивается, зачем нужен чемодан? Что делать с большим системником, заряженным четырехъядерной микросхемой Intel и сопоставимой по производительности с машинами начала века "видюхой"? Конечно, коль вы рассчитываете траекторию движения атомов, поведение объектов при вхождении в черную дыру или разрабатываете новый чертеж самолетов, вам такой компьютер будет очень кстати. И для кучи в эту копилку — если вы планируете как следует побаловаться в виртуальных мирах. :) Тогда видеокарта GeForce 285 GTX вам в помощь. Только не забудьте, что она не заработает в полную силу, если не получит поддержки со стороны Core 2 Quad и блока питания Ватт эдак на 500. В противном случае бесполезно рассуждать, что круче — Xbox360 или кремниевый друг-чемодан. Хотя, соглашусь, "общение" с компьютером более интимное, доверительное. Сидя перед монитором не важно какого размера, ты сохраняешь свое личное пространство. Можно сказать и по-другому: игровая приставка — для совместного отдыха, а игровой компьютер — для себя одного, любимого.

Свои законы Мур придумал не для компьютеров, а для микропроцессоров. Которые присутствуют и в консолях, и в ноутбуках, и в других устройствах, которые мы все хотим иметь. Например, почти все хотят дешевый и быстрый интернет, а для этого нужно более современное сетевое оборудование, которое тоже непредставимо без микропроцессора. Значит, интернетчики будут прямо или косвенно спонсировать электронщиков.

Техника может развиваться интенсивно даже на принципиально неизменных комплектующих. Подумайте: все известные вам машины — от миксера до робота — построены на двигателях, которые умеют только крутить колесо. А ведь они появились много веков назад.

Прогресс без потребителя невозможен. Это прописная истина. Но что делать с потребителем, который уже получил добротный продукт, в нашем случае — компьютер, в котором все работает стабильно и с гарантией на (см. выше)? Как убедить его перейти с двухъядерника на 4-х или 6-ядерник прежде, чем что-либо "сдохнет"? К примеру, если мой английский утюг работает более 20 лет, зачем его менять на что-то новое? Функционально и новый, и старый идентичны — так с какого перепугу я стану мчаться в магазин за новинкой? То же и с ноутбуками, видеоприставками и т.д. Пока росли мегабайты и гигагерцы, в обновлении был некий резон. Однако на стыке десятилетий XXI века оказалось, что выше отметки "3 ГГц на ядро" не прыгнуть, а самая последняя версия Win7 прекрасно запускается с 2 гигабайтами оперативки. В одном разговоре со знакомым я ему задал вопрос: "У тебя мощный компьютер (четырехъядерник), небось, уже на "семерку" перешел?" — "А зачем? Меня и "икспишка" вполне устраивает". В свое время "ХРюшку" ругали, а теперь не хотят с ней расставаться. Такое пристрастие, на мой взгляд, указывает не только на консерватизм в предпочтениях, но и на понимание факта, что нашего брата-пользователя дурят. Обратите внимание, как синхронно вышли игры под DirectX10, Windows Vista и процессоры поколения Core 2 Duo. Логически рассуждая, обнаруживаешь, что, чтобы иметь счастье насладиться современной игрой, необходима новая операционка, которая, в свою очередь, нуждается в обновленном железе. А при детальном рассмотрении выясняется: Athlon 3200 с 1Гб памяти и XP'шкой столь же проворен в базовых задачах, как и Core 2 Duo с 2 Гб под управлением "Висты". На днях увидел рекламу Core i7 — "процессора нового десятилетия". Какую "замануху" придумают маркетологи? Неужели опять нечто связанное с развлечениями?

А как еще заманивать пользователя? Неужели новой работой? Маркетологи отлично понимают, чего хочется пользователям.

Вторая быстрорастущая проблема — "Не включается". Иначе говоря, когда чуть ли не в каждой европейской семье наряду с холодильником установлен компьютер в 400-450 Ватт, работающий в домашних условиях по 3- 5 часов, все немодернизированные электростанции просто и тупо не справятся с нагрузкой. В Лондоне и Калифорнии уже существуют ограничения на использования в квартирах и частных домах плазменных телевизоров. Обилие используемого электрооборудования у энергетиков вызывает опасения. Если количество предлагаемых девайсов продолжит расти (а куда складывать старые мобильники, плейеры и ноутбуки?), недалеко время, когда будут выдаваться разрешения на приобретение, допустим, видеокарты. В конечном счете, выбор при замене одного чемодана другим будет определяться не вычислительной мощью, а расходом энергии. Кстати, именно для видеокарт это проблема номер один. Я оторопел, когда узнал, что GeForce 280 GTX расходует 230 Ватт. А ведь данный видеоадаптер не позволяет выставить максимальные настройки в Crysis, вышедший аж в 2007 году. Страшно вообразить, что "попросит" DOOM IV.

А вот электроплита не стесняется "кушать" до 10000 Ватт. Так что энергетики справятся, только рады будут повышенному спросу на свои услуги.

БУДУЩЕЕ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

• Искусственный интеллект игровых персонажей чаще ругают, нежели хвалят. Но стоит ли переживать по поводу "тормозящих манекенов"? Ведь все в природе развивается поступательно. Вначале мы увидим красоты внешние (уже видим, хоть и не везде), а потом появятся и адекватно реагирующие на события комполваны (компьютерные болваны). Постепенно нормой станет сочетание и того и другого. Но не сразу. На сегодня мощностей игровых систем едва хватает на красочную картинку с "вменяемой физикой". Что уж говорить о полноценном мире, полностью или процентов на 60 соотносимом с "человеческим". Потребители игр этого пока не требуют — и чудно. Зато в течение последующих пяти-семи лет ожившая картинка окажется населена "людьми" — и еще неизвестно, понравится ли игрокам исполнять роль второго плана по отношению к виртуальному социуму. Например, представьте себе Assassin's Creed, в котором можно загипнотизировать кого-нибудь прохожего и отправить бедолагу выполнять порученное вам убийство. Он же на своем пути встретит неких знакомых, что поставит на грань срыва ваш хитроумный план (текст набирался до чтения обзора упомянутой игры).

• Статичная картинка порой нагоняет скуку — заранее знаешь: здесь дверь, здесь дерево, а здесь шкаф с секретом. Гораздо интереснее мимикрирующая местность и полиморфная обстановка — в каждый конкретный момент может произойти все что угодно со всем чем угодно. Пещера превратится в краба, гигантский жукобосс обернется чудовищным цунами, а замок перед глазами — песочными часами. Игра, в которой будут правдоподобно воплощены фантазии и кошмары Дали и Дэвида Линча, вряд ли получит рейтинг ниже 15+. Но зато никто не скажет, что не бывает компьютерных произведений искусства. Также любопытно было бы взглянуть на игру, где выбиралось бы время действия — ночь, день либо сумерки (сейчас я имею в виду только стрелялки, поскольку они наиболее популярны). В определенное время суток активизируется своя неповторимая фауна, пейзажи выглядят иначе и миры смещаются прямо перед вашими глазами (в процессе отстрела) в ином порядке, чем при предыдущем прохождении. Слоганом для таких игр станет "Мы не создаем игры для нового поколения приставок. Мы создаем игры нового поколения. В них все — вымысел. И этот вымысел более правдоподобен, чем сама жизнь".

Что-то похожее уже появляется. Например, Radiant AI — первые "электронные мозги", позволяющие игровым персонажам придумывать себе занятие прямо на ходу (использовалась в Oblivion и Fallout 3). Изменяющиеся при каждом прохождении пейзажи — тоже не новость. Впервые было в Hellgate: London, а сейчас популярно в Left 4 Dead. Неплохая трата ресурсов — создаваемая в реальном времени анимация (движок Havok и Euphoria). А с недавних пор видеокарты научились и модели дорисовывать прямо в ходе игры (например, это умеют новые GeForce 480).

Что нас ждет в пределе? Полная импровизация на экране на основе заданных сценаристом начальных условий. Даже сам сценарий будет автоматически генерироваться на основании 36 "вечных" сюжетов Ж. Польти. Уверен, чтобы увидеть такое чудо, все захотят проапгрейдиться.

• Что мешает в те же привычные "расстрельные" игрушки внедрить элемент психологизма и сопричастности? Разве что нынешний уровень программирования и оборудования: у кого, к примеру, из вас дома 4-процессорная видеокарта с 8 Гб видеопамяти? Добрались вы до босса (или кого-то на него похожего), поиздевались над ним вдоволь, а он вам и заявляет: "Отпрыск у меня растет. Будь так добр, присмотри за ним". И вот вы не только пулеметный герой, но и добрая нянька за хеллбоем. В ходе ваших странствий паренек вырастет, а кем станет — зависит только от вас. Окажетесь ли вы изгоем для порядочных граждан, примирите ли "страшных созданий" с людьми или откажетесь от надоевшей обузы и отправите хлопца на встречу к папочке — вам решать. Вроде бы нечто подобное применили в игре Fable 2 с песиком. Почему же тогда не скрестить боевик с социальной драмой?

Такое еще было и в первой Fable, и в старенькой стратегии Black & White. Следите внимательно за рынком, такие игры регулярно появляются.

• Иногда раздражает знаменитое "Game over". А что происходит после "смерти"? Почему создатели миров не додумались поместить мир внутрь мира? А внутри второго мира — третий? С возможностью перехода обратно из существования в третьем воплощении обратно ко второму, а из второго — наверх, к основному. Причем попадание в тот или иной мир определится вашим развитием (отношением к вам комполванов). И вполне может статься, что "наружу" главгерой выйдет более навороченным, чем до "смерти".

В таком случае каждая смерть будет разветвлением сюжета. Это не так уж трудно сделать, скорее, нелинейность сейчас не в моде. Почти везде разработчики делают ставку на мощную центральную сюжетную линию, которая должна сносить башню каждую минуту игры.

• Игры, требующие невероятных мощностей от компьютера, в состоянии разработать лишь те компании, которые обладают поистине гигантским кошельком. Поэтому российский игропром останется в арьергарде новаторских идей. Игры, в которых на 1 час затраченного времени прохождения придется до 2-3 Гб информации, под силу освоить коллективу не менее чем из 100-300 членов, что по карману немногим студиям. Надеюсь, когда-нибудь появятся и в России свои Uncharted, Killzone, GTA4 и Metal Gear Solid 4. А пока остается лишь мечтать и вздыхать об уровне исполнения отечественных продуктов.

"Метро 2033" — отличный бенчмарк, сделанный на Украине. Хотя невероятные системные требования вам могут обеспечить и более невзрачные шутеры, вроде "Исхода с Земли".

• Однажды в новостях увидел демонстрацию Microsoft'ом концепт-девайса — экрана сферической формы с сенсорным управлением. Вполне может статься, что через 10-15 лет появится и экран, использующий не площадь, а объем шара целиком. Эдакий "хрустальный шар Сивиллы". Не знаю, приживется эта идея или нет, но применительно к играм она более реализуема, нежели голографические проекции в пространстве. Хотя прообраз объемного изображения уже существует (благодаря стереоочкам).

А может, наоборот, нужен контроллер, который будет заглядывать в нас. Например, Natal — камера, которая различает движения игрока и голосовые команды. Известный дрессировщик Петер Молинье даже научил Natal распознавать в руках игрока апельсин. Такой девайс появится уже в этом году и радовать он будет именно консольщиков.

• На смену транзисторам придут "тристоры". В транзисторах данные имеют два положения: 0 и 1 ("да" и "нет"). В тристорах, кроме крайних положений, присутствует промежуточное "стремящееся к 0" либо "стремящееся к 1".

На самом деле появятся квантовые компьютеры. У них будет состояние "хрен его знает!", причем с указанием вероятности "0" или "1". Например, "скорее всего 0" или "на 1 не тянет". Храниться такая "бесценная информация" будет в "кубитах". В прошлом году США смогли собрать полностью рабочий квантовый компьютер из двух кубит. Применить бы здесь закон Мура!

Предположу также, что к 2020 году появятся первые портативные аппараты для голографического отображения в домашних условиях. А в 2025 году разработают первую игру с такой технологией. Эти сроки я называю исходя из идеи Р.А. Уилсона ("Прометей восставший") о том, что между открытием и началом его массового применения проходит 60-70 лет. Вот уж поизгаляются противники насилия в играх. А если добавить к этому правдивую лицевую анимацию... "Вообразите. Вы только вообразите себе. Вообразите и никогда не останавливайтесь в своем воображении".

Это, как вы поняли, была реклама рубрики "Недорого и сердито".

P.S. В целом газета очень даже устраивает. Спасибо за то, что с вами интересно. Несмотря на то, что объем сочиненного и опубликованного в газете превышает объем написанного А.П. Чеховым, — все равно спасибо.

Спасибо за интереснейшее письмо. Вся редакция в восторге.

***

Как видите, о железе можно говорить по-разному: обвинять собеседника в некомпетентности или пробуждать воображение, гордиться своей крохой знаний или осознавать бешеную скорость развития технологий. Так случилось, что мы, геймеры, несемся в потоке самых современных разработок человечества, поэтому у нас нет понятного "сегодня", а одно только непредсказуемое "завтра". Кстати, насчет завтра: как насчет идей по оцветнению "Нашей почты"? Есть ли у вас идеи, как сделать нашу рубрику такой же яркой, как вся газета? Если да, срочно пишите, а мы попробуем реализовать. До встречи!

Артем Дыдышко aka Anuriel
anuriel@anuriel.com

ОБЗОР

No More Heroes 2: Desperate Struggle

Винегрет с мясом

Жанр: *TPA*
Платформа: *Wii*
Разработчик: *Grasshopper Manufacture*
Издатель: *Ubisoft Entertainment*
Похожие игры: *No More Heroes*
Официальный сайт игры: *nomoreheroesgame.us.ubi.com*



Как там у Родригеса в "Отчаянном", когда герой Тарантино приходит в бар? Садится, пробует пиво и выдает свой культовый монолог. Жаль, что цензура не пропустит его в первозданном виде — Квентин рассказал отличный анекдот. Ну, тот, где парень заключает пари с барменом, что помочится в стакан с добрых трех метров и не прольет ни капли. В итоге он обмочил весь бар вместе с барменом, чему был безмерно рад, несмотря на то, что проспорил триста долларов. Как выяснилось, до этого он заключил пари с двумя другими посетителями, что помочится на барную стойку, на стулья, на пол и на самого бармена — а тот не только не разозлится, а будет просто счастлив. Desperate Struggle почему-то напоминает эту хохму.

Постепенное возвращение к истокам? Нет, не совсем так. Просто то, что было раньше, пусть даже в совершенно другой ипостаси, сейчас становится своеобразной музой, основой стилизации.

Сработанное по старым правилам, но с новым голосом режиссера да с некоторым укором или вздохом о тех самых старых временах. Создать ретро — не тот путь, а вот винтаж — уже другое дело. Эд Вуд неповторим по умолчанию, также неповторим и ранний Джон Ву. Квентин Тарантино и Роберт Родригес снимают тот самый грайнд-хаус в новой обертке, а Такеши Китано привносит в него немного японского безумия. Сугубо нишевые проекты для тех, кто не представляет себе жизни без рек крови, поданной со смаком жестокости, и ярких, язвительных диалогов. Эстетизация насилия для маргиналов, что уж тут.

И хорошо, что в кинематографе в этом направлении работает не так уж мало людей и грайнд-проекты посещают киноафиши пусть редко, но зато регулярно. Ну а литературу мы благоразумно опустим во имя экономии места, отделавшись приветом "знавшим Керуака" и любителям "оранжевой обложки". А игры — жанр куда более молодой, правила которого хоть и обыграны, но неустанно меняются прямо пропорционально количеству людей, дорвавшихся до создания авторских проектов. И необязательно это indie. И если у свежего Downfall, обзор которого таится где-то рядом, уши растут именно из независимости разработки, то даже изначально все было при поддержке сильных мира сего. Но в основном не так уж успешно. И закиданный тоннами тухлых томатов со штампом "Берегите наших детей!" чрезмерно — смех в зале — жестокий Manhunt тому наглядный пример. И не плевать было жалким тысячам на антиутопичность игровой реальности с единственным выходом — убивать. Или что-нибудь посвежее. Например, недооцененный как критиками, так и массовой аудиторией грайнд-хаус-экшен Wet, сработанный полностью по тарантиновским правилам, но почему-то обозванный "унылым Max Payne". Если увидите еще одну рецензию, где слово "Wet" стоит рядом с фамилией Тарантино, то напишите мне — любопытно будет взглянуть на братьев по разуму в игровой журналистике.

Но отрадно, что с источниками вдохновения у разработчиков дела обстоят много лучше, чем с художественным образованием и артчутьем у "игрожуров" — контркультура множится вместе с ростом геймерского комьюнити и неуклонным взрослением среднестатистического любителя компьютерных и видеоигр. Причем самый явный эффект влияния стиля приятной для взора жестокости, как это ни парадоксально, наблюдается на самой детской и самой казуальной платформе — Nintendo Wii. Хотя тут свои факторы — острый недостаток действительно кровавых игр и, собственно, юная аудитория, имеющая, в свою очередь, уже зрелых родителей, которые еще помнят, какое удовольствие может приносить беспощадное и почти бессмысленное, но такое стильное, простите, мочилово. Кроме No More Heroes, давайте-ка вспомним безумный Red Steel и кроваво-черно-белый MadWorld.

Но это не кино, а видеоигры. А значит, одним влиянием "Криминального чтива" и "Банзай, режиссер!" тут не отделаться. Какими игры были раньше? Вспомним Doom или что еще раньше, например, Contra — спинномозговой боевик, возведенный в абсолют. Почти все для галочки, за исключением драйва и стиля. А сейчас век постановки и кинематографичности, лихо закрученных сюжетов и проработанных миров. И никто не говорит что это — плохо. Время, мода, вкусы, прибыли — все идет своим чередом. Но, черт возьми, дай мне в Wolfenstein образца прошлого года тот самый классический шутер, где начинаешь с ножом в руке и один выкашиваешь толпы гротескных врагов — и я бы даже прослезился. То, что выходит много вышколенных блокбастеров, это не плохо. Плохо то, что своеобразных приветов из прошлого практически нет.

А когда это все вместе. Стильное кровопролитие из мира кинематографа сплетается с игровой ретроградностью, да еще изрядно приправлено авторскими красками. Культовый статус первой части No More Heroes был обеспечен. И только за факт существования этой игры уже можно благодарить разработчиков и, что немаловажно, издателей. Но в первую очередь широко известного в узких кругах игрового режиссера Гоичи Суда, более известного по псевдониму Suda51. И пусть у него в портфолио имеется ряд проектов для PSOne, предназначенных для японского рынка, статус культовой персоны он получил после создания легендарного killer7 для PlayStation 2. Совершенно гротескный и тонкий мир проекта да под слоем нестандартной визуальной части — и не успех, но статус.

Вторая часть No More Heroes — это не то чтобы продолжение первой. Это просто первая часть, но изрядно переработанная. И поэтому все, что будет сказано по сюжету оригинала, будет актуально и для Desperate Struggle.

Santa Destroy — типичный город вседозволенности, где свобода граничит с развратом, а независимость тут с душком. Содом или Гоморра, Третий Рим, Sin City — называйте как знаете. Бейсбол по понятным причинам как основной вид спорта, порнофильмы в прокате, а по улицам разъезжают криминального вида ребята на байках и пышногрудые блондинки в лимузинах. Аллюзии, думается, понятны. Трэвис Тачдаун — типичный бездельник и лоботряс. И даже хуже: он — остервенелый гик и отаку. Не толстый прыщавый нерд, а просто свернутый на видеоиграх, аниме-сериалах и всем, что с этим связано. Но однажды он заказывает на интернет-аукционе световую — а-ля "Звездные войны" — катану. Это — первый шаг. Второй — Трэвис вступает в UAA — ассоциацию наемных убийц, которые не просто легализованы в этом городе, но даже имеют свою систему достижений и соревнуются между собой. А дальше по Фрейду, и ради ночи с менеджером этой организации — Сильвией Кристел — наш антигерой поднимается на вершину рейтинга киллеров. Как? Устраняя всех конкурентов, разъезжая по городу на футуристическом мотоцикле и даже собирая кокосовые орехи. С тех пор прошло несколько лет, Трэвис отвлекся от убийств и принялся вновь смотреть аниме и играть в видеоигры. Но однажды все возвращается на круги своя — убивают старого друга, и ведомый местью и падением в рейтинге Тачдаун вновь берется за световую катану. Банзай!

А дальше нам предстоит резать врагов на куски, кромсать их на запчасти, облегчать работу патологоанатому. Размахивать контроллером до боли в суставах, раз за разом, противник за противником. И да, пусть так кажется, что однообразно. Даже не кажется, а действительно однообразием сквозит, но с этим придется мириться. Благо есть ради чего. Во-первых, эстетически кровопролитно. Кровь брызжет литрами из каждого пореза, руки-ноги идеально отделяются от тел и — внимание! — брызжет кровь, головы слетают с плеч и скачут по земле, а из шеи — не угадаете! — брызжет кровь. А Трэвис выделывает совершенно невероятные кульбиты, иногда переходя в режим замедления времени или обращаясь тигром. Безумно? Да. Отвратительно? Нет. На умиление стильно и на удивление не агрессивно — нарочито гротескно и специально нереалистично. Словом, так, как надо. Во-вторых, враги. Враги разнообразные и самых причудливых внешних данных. Нет, не монстры, а, скорее, пришедшие прямиком из фантасмагорий комичные злодеи, которых до этого не было нигде в среде развлечений, будь то игры или комиксы. А своеобразно комичный визуальный стиль никогда не даст усомниться в том, что это — игра. Вроде бы просто стилизованная под графические новеллы, но обладающая при этом каким-то странным европейско-японским визуальным шармом. Интерфейс и часть спецэффектов вылепили из осколков славной восьмибитной эпохи. И забавное позвякивание а-ля игровые автоматы в качестве звукового сопровождения выглядит как нельзя лучше.

Но не мясорубкой единой. Для разнообразия — не самые удачные, но все-таки привносящие легкое разнообразие миссии за пассию Трэвиса, по своей сути напоминающие платформер. И еще один приятный подарок от Гоичи Суда — множество встроенных мини-игр. Выполняющих вроде как роль дополнительных заданий, что выполняются для утяжеления карманов звонкой монетой, но по своей сути являющихся данью времени зарождения интерактивных развлечений. Они — это разномастный набор первобытных игрушек вроде примитивных аркад вроде Mario, который буквально выдавливает слезы умиления и приятные воспоминания у тех, кто помнит когда-то нежно любимые "Денди".

И вывод диалогом из того же фильма:

— И еще: пиво в вашем баре на вкус как моча!

— Мы знаем! Это потому, что мы в него мочимся!

РАДОСТИ:

Колоритный главный герой
Кровавая феерия
Множество мини-игр
Безумный визуальный стиль

ГАДОСТИ:

Однозначно "слитый" сюжет
Все равно однообразно

ОЦЕНКА:

7.8

ВЫВОД:

Специфический экшен для Wii. Нельзя такое рекомендовать всем и каждому. А вот симпатизирующим эстетике жесткости и прошлому видеоигр — в самый раз. Играть и грезить о No More Heroes: Paradise для "старшего" поколения консолей.

Слава Кунцевич





ОБЗОР

Way of the Samurai 3

Жанр: экшен-адвенчура
Платформы: Xbox 360, PlayStation 3
Разработчик: Acquire
Издатель: UFO Interactive Games, Agetec
Похожие игры: серия Way of the Samurai
Официальный сайт игры: www.wots3.com

Хорошая идея, взятая за основу, не раз вытягивала слабые в остальных аспектах проекты — индустрия знает много тому примеров. Еще больше шансов на успех сулит наличие интересного и всем знакомого сеттинга в сценарии, например, такого, как древняя история безымянного ронина, невольно оказавшегося в центре противостояния трех японских кланов. На дворе 15 век — эпоха Сэнгоку. Феодальные междоусобицы раздирают провинции, страдают мирные жители и гибнут герои.

Все это не ново, но сама мысль, заложенная в основу еще первой части сериала Way of the Samurai и заключающаяся в попытке натурально пересказать жизнь самурая, наделив игрока полной свободой выбора и ответственностью за последствия, согласитесь, как минимум заслуживает внимания. И на посредственный успех предыдущих эпизодов еще можно было махнуть рукой — авансы, выдаваемые разработчиками начиная с 2002 года, с неизменной радостью проглатывались игровой аудиторией — слишком лакомым казался основной кусок в перспективе.

Именно поэтому за последнюю часть обидно втройне: игровая концепция, упрямо пережевывающая себя в очередной раз, не способна предложить ничего лучшего, кроме старых болячек и унылого однообразия. Видимо, скорее минет период Хэйсэй, чем в Acquire родится достойный проект по столь обожаемой авторами теме.

Легкий выбор

Не мудрствуя лукаво, авторы, как и прежде, ставят понятие "свобода выбора" во главу угла. Но, к сожалению, почти все здесь реализовано будто бы специально для того, чтобы вас позлить.

Минуя стартовый этап куцей генерации персонажа, через несколько секунд вы оказываетесь израненным и лежащим в луже. Двое подошедших крестьян с интересом рассматривают вас и, немного погодя, предлагают содействие. Здесь включается основная игровая формула — и в углу экрана появляются две иконки: обнажить меч с тем, чтобы порубить сельчан в капусту, либо принять помощь. На что бы вы ни решились, выбор не изменит практически ничего, как и в большинстве впоследствии предлагаемых случаев. Согласившись, через полминуты окажетесь лежащим в своем доме на кровати. Отказавшись, спустя чуть больше времени доберетесь туда сами, а крестьяне так и останутся мочить окровавленные кости под дождем.

Почти всегда — даже во время разговора — вы можете выхватить меч и покромсать любого гражданского или даже старейшину селения. Сюжетных звеньев это не разрывает, и ключевые персонажи просто заменяются другими, несущими ту же роль. Убивать в игре — без особых опасений за перспективу — можно всех, кроме детей, либо же плюхаться ниц, склонив в почтительном жесте голову, перед каждой проституткой или пьянчугой. Разнится, по большому счету, лишь реакция NPC, когда вы в следующий раз посетите знакомую локацию — после свершенных вами злодеяний мирные жители будут подпрыгивать в ужасе и нелепо закрываться руками, моля о пощаде; если изберете путь добра и справедливости, вас повсюду будут сопровождать одобрительные поклоны и нелепое бормотание.

Игра не классифицирует деяния на добрые и злые: мерилом всему выступает кодекс самурая, отражающий результаты принятых вами решений в своеобразных положительных очках либо, наоборот, очках позора кармы, которые вы зарабатываете или теряете в зависимости от поведения. Это, наряду с выбором присоединения к одной из основных группировок, одно из немногих положений в игре, которое напрямую влияет на одну из 21(!) ее концовок, и поистине смешно, если игра на самом деле предполагает, что кто-либо способен пройти ее такое количество раз. Очки, заработанные на "кармовой" системе, можно тратить на новое снаряжение и вещи, но повторно возвращаться на путь самурая для того, чтобы нацепить нелепое кимоно и получить новую прическу, вряд ли захочется.

На фоне общего сюжетного безразличия хоть какое-то значение имеют взаимодействия с представителями господствующих кланов — Оука либо Фуджимори. Но здесь опять все просто, и одного из лидеров вы можете попытаться попросту убить — с тем, чтобы стать предводителем. Предшественник по-настоящему умрет, и вас станут почитать за нового вождя.

В любом случае, будучи по определению независимым, ваш ронин может посвятить всю жизнь служению одному из лидеров либо гордо держаться против всех. Игру также можно завершить с минимальным количеством убийств (что, впрочем, достаточно тяжело), используя в битвах, к примеру, рукоять своего клинка. Но, как ни банально, избравшие путь "мясника" получат гораздо больше удовольствия от предлагаемого — довольно унылого — приключения.

Безработный самурай

В среднем, Way of the Samurai 3 пробегается за 5 часов. Да, именно пробегается, потому как передвижение на своих полусогнутых — львиная доля здешнего геймплея. Сейчас вы спешите в соседнюю деревню, чтобы вручить квестовое письмо любовнику некой барышни. Через три минуты отчаянно пытаетесь догнать ворону, укравшую у вас из-под носа "сюжетное" нижнее белье старухи из селения Амана, а после преследуете вора по тесным закоулкам, бесконечно врезаясь в углы домов.

Кроме того, что авторы не удосужились расставить по локациям указатели, игра напрочь отказывается знать о существовании миникарт либо курсоров над головой персонажа. Вынуждая каждый раз делать паузу и залезать в меню, чтобы узнать свое местонахождение, происходящее раздражает все сильнее.

Задания, выдаваемые персонажу и варьирующиеся от глупых до абсурдных, разрешаются в пределах восьми довольно тесных локаций и дорог, их связывающих. Три основных замка и несколько городов с деревнями не спасают от всепоглощающего однообразия на время пребывания в Way of the Samurai 3, и подобные масштабы трудно увязать с желанием разработчиков предоставить игроку настоящую "песочницу". Миру отчаянно не хватает деталей как окружения, так и геймплея. Игра неспособна хоть сколько-нибудь заинтересовать в исследовании себя, поэтому скука — ключевое определение вашим похождениям по окрестностям феодальной Японии. Бесцельно бродить в поисках того, чем можно было бы себя занять, придется долго. Ко всему прочему, у вас может быть только одна активная задача, поэтому насобирать квестов и выполнять каждый из них по ходу действия, оказываясь в нужной области, не получится.

При всей компактности мира, что, по идее, должно играть только на руку художникам, игра удачна лишь как машина времени — с первых кадров вас бесхитростно переносят в эпоху PlayStation 2, если не PSOne. Размытые "задники" с трехметровой дальностью прорисовки и общее разрешение картинки пятилетней давности вовсе не способствуют благоприятному восприятию японского творения. Ночью, к примеру, приходится передвигаться буквально на ощупь, а днем на пути к очередному поселку легко потеряться на одинаковых и запутанных дорогах.

Довершают невозможность качественного погружения в атмосферу пузырьки текста во время диалогов с NPC, отсылающие во времена 16-битных RPG, и ужасная английская озвучка. Поверьте, лучше включить в титрах "родной" язык речи персонажей — текст и так позволит разобраться в происходящем, а эмоциональные старухи и величественные самураи порадуют натуральными репликами. Немного положительного настроения добавляет традиционная японская музыка, достаточно гармонично вписывающаяся в общую схему.

Своими руками

В поисках хоть какого-то разнообразия или в желании просто подзаработать можно вложить на время меч в ножны и опробовать несколько мини-игр либо заняться выполнением ценных поручений. Режьте рыбу и овощи на кухнях, лепите рисовые пироги, ловите ворующих пиццу и доставляйте послания — карма будет плавно тянуться в гору, а жители — радоваться вашим успехам и одобрительно кивать при встрече. Наибольший интерес вызывает возня с оружием — в игре более сотни его составных частей, и, совмещая определенные типы, можно изготовить образец, соответствующий выбранному вами типу ведения боя. Каждое сражение также дает прибавку к характеристикам мечей и копий, и с понравившимся — предварительно тщательно подобранным и изготовленным — клинком можно прошагать всю игру.

Сами же бои при, в общем-то, неплохой "механической" их реализации, к сожалению, не столь отшлифованы, как этого хотелось бы. У каждого оружия есть оценка нападения и обороны, и если значение защиты, к примеру, меча слишком низко по сравнению с аналогичной величиной у врага, то вы будете просто не в состоянии блокировать удары, а удачное попадание в противника позволит снять лишь











небольшое количество здоровья. Таким образом, на ранних этапах развития, в случае, если вы вызовете на бой опытного самурая, поединок может затянуться на сорок минут, во время которых вы будете вынуждены плясать, уклоняясь от ударов, а несколько промахов могут стоить жизни. Но стоит открыть для себя несколько эффективных комбинаций и разучить прием блокировки с последующим ударом коленом — оппонент будет исправно валиться на землю, и дело останется лишь за методичным задалбливанием.

Несмотря на мелкие огрехи сражения и, в особенности, их постановка — один из немногих неоспоримых плюсов игры, которые спасают ее от неминуемого забвения. Но как только меч вкладывается обратно в ножны — от основного блюда начинает неизменно мутить.

Путь в никуда

Раскрываясь за первый час, на остальное время у Way of the Samurai 3 остается лишь убогое самокопирование. Уникальная концепция, выброшенная на рынок без умелой реализации, хоронит проект достаточно глубоко, чтобы все воспоминания о пяти часах пребывания в феодальной Японии выветрились очень быстро. Не ищите здесь отсылок к постановочному мастерству гениального Акиры Куросавы либо пленяющей свободы цельного мира — Way of the Samurai 3 пуст, как полый бамбук.

РАДОСТИ:

Достоверно выписанная эпоха
Удачно подобранная музыка
Неплохие поединки

ГАДОСТИ:

Полное отсутствие мотивации к действию
Безжизненный мир
Глупые задания
Слабое графическое исполнение
Непродуманный интерфейс
Нет мини-карты

ОЦЕНКА:

3.5

ВЫВОД:

При всем вышесказанном игра неплохо продалась в Японии, а еще лучше — в США. Это говорит о том, что у Way of the Samurai, безусловно, есть свой благодарный зритель. Но вывести среднеарифметическую цифру успеха выше той, что в рецензии, применительно к интересам наших игроков все равно вряд ли получится.

Обзор написан по Xbox 360-версии проекта
Антон Шидловский
Диск предоставлен магазином "Геймпарк", gamepark.shop.by

ОБЗОР

The Misadventures of P.B. Winterbottom

Загадочная история господина Винтерботтома

Жанр: *платформер, логическая аркада*
Платформа: *Xbox 360*
Разработчик: *The Odd Gentlemen*
Издатель: *2K Play*
Похожие игры: *Braid*
Официальный сайт игры: *winterbottomgame.com*

"Не трать время на поиски вина или сыра в Мурманске. Они здесь скверные. А вот икра и водка потрясающие и в изобилии".
Фильм "Загадочная история Бенджамина Баттона", реж. Фрэнсис Скотт Фицджеральд

The Misadventures of P.B. Winterbottom — мудреное название, и при первом взгляде на скриншоты среднестатистический игрок воскликнет: "If you're not indie...!" Ан нет.

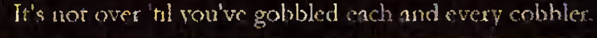
Уже начинает надоедать вся эта шумиха вокруг священной коровы indie-разработчиков в среде игростроения. Стоит выстрелить паре удачных идей и не менее удачных реализаций да отобрать пару пирогов у издателей рангом много выше, как тут же приходит гражданин виват — и по примеру начинает клепаться многое. И прошлые любители кустарных проектов уже авторитетно заявляют, что не все инди одинаково полезны. Но даже не в этом дело — чем больше человек заинтересован в реализации своего творческого потенциала в сфере виртуальных развлечений, тем, в общем-то, лучше — больше выбор, интереснее мысли, да и просто нет ничего в этом зазорного. Любое употребление слова "инди" сейчас у многих, даже если они не совсем "темные", вызывает дрожь в суставах. А старт был дан еще вне "игрушек" с последовательным перевоплощением бывших эмобоев в хипстеров, а различных тошнотворных "токио хотелей" в не менее раздражающие "метростейшны".

Но игрожур и геймдев впереди планеты всей, и, размахивая флагом Силэнда, все без исключения начали кричать про indie-игры. А некоторые "деятели" и вовсе обозвали "инди" отдельным жанром, при этом ведя великосветские рассуждения для читателей на тему "я вот думаю, инди — это игры, где в основе лежит идея, или все-таки единственным критерием служит качество проекта?" Право слово, нам уже совсем не смешно. Хотя чего удивляться, если от тех же "деятелей" штамп "инди" получает любой проект, созданный парой человек, распространяемый цифровым способом и имеющий: раз — идею, два — уникальный визуальный стиль. Да и разработчики не сопротивляются — инди быть модно и почетно. Примеров море: начиная от захваленного по самое не хочу Braid и заканчивая свежаком от Галанина под названием Hamlet, который мы рассмотрим в следующий раз. И давайте сразу расставим точки над "i": инди — современное культурное явление, нарочито отделяемое от мейнстрима, но, не ограничиваясь рамками высокого искусства, стремящееся к независимости от потребителей. Инди-игры, соответственно — созданные без поддержки крупных издательств и не зависящие от требований платформ и аудитории, не нацеленные на получение коммерческой выгоды. Точка.

The Misadventures of P.B. Winterbottom — это тот самый мейнстримовый проект, из тех, кому на лоб поставили штамп "инди". Из подкласса тех, что в народе величают не иначе как "инди-х*инди". Как прошлогодний Braid, как будущий Fez. Система проста: создается "скелет" геймдизайна, выдвигается на какой-нибудь фестиваль вроде GDS или IGF, обращает на себя внимание, получает щедрые дотации от дядюшки Билла, заинтересованного в постоянном пополнении оригинальных казуалок для Xbox Live Arcade, доводится до ума и продается. И схема срабатывает раз за разом. И The Misadventures of P.B. Winterbottom не исключение. Конечно, в этом нет ничего плохого. Повторяем: нет ничего плохого.

Если разобраться, то The Misadventures of P.B. Winterbottom — это не совсем платформер, несмотря на то, что некоторые атрибуты, безусловно, присутствуют, а, скорее, аркадная головоломка. Без сюжета и потаенных смыслов, конечно. И вся суть игры состоит в том, что есть господин П.Б. Винтерботтом, который страсть как любит пироги. А этих пирогов на каждой локации — масса, вот только собрать их сложно. Поэтому мистер Винтерботтом размножается.

The Misadventures of P.B. Winterbottom основан на игровой механике Braid целиком и полностью. А если быть точным, то на мире Time & Decision. Это тот, где Тим мог создавать своего "теневого" двойника. Именно на создании двойников, только во множественном числе и куда более разнообразных видов, и зиждется геймплей этого проекта. Да, плюс, опять же несколько фишек со временем. Всего приемов у джентльмена в цилиндре не так и много. Но их полностью хватает, чтобы быстренько собрать пироги и перейти на следующий уровень. Сложность терпимая, и застрять надолго на одной локации не получится — догадаться, что и как надо делать, совсем не тяжело после парочки неудачных попыток.


It's not over 'til you've gobbled each and every cobbler.

И на сладкое вместе с пирогами — очень и очень симпатичная визуальная часть. Как Джонатан Блоу вложил все дотации в работу Дэвида Хэллмана, так и The Misadventures of P.B. Winterbottom делает ставку на очаровательный стиль. И тут дело даже не в том, что картинка черно-белая, а у главного героя имеются огромный нос, цилиндр и зонт а-ля Мэри Поппинс. Аккуратная игра со светом и тенью, умелая композиция из двух- и трехмерных объектов, мельтешащая анимация в динамике бешеного игрового ритма — все работает на то, что, даже если пропадет желание играть, желание смотреть останется. И, как обычно, вторят эстетическим изыскам обертки вполне себе красивые инструментальные композиции.

"Я получал деньги за то, что сделал бы и бесплатно", — еще одна цитата из Фицджеральда тут, к сожалению, не уместна. А вообще, The Misadventures of P.B. Winterbottom почти так же хорош, как и Braid. Но вы будете выглядеть смешно, если обзовете его "инди".

P.S. На момент сдачи материала дата релиза PC-версии этой игры была назначена на 20 апреля — так что, возможно, попробовать ее могут уже и "персональщики".


Hold the Right Trigger to record Winterbottom.

РАДОСТИ:

Забавный главный герой
Забористый игровой процесс
Отличный визуальный стиль
Качественная музыка

ГАДОСТИ:

Игровая механика подсмотрена у Блоу

ОЦЕНКА:

7.5

ВЫВОД

Увлекательная головоломка, обладающая отличным графическим наполнением. Потраченного времени стоит. Денег, в принципе, тоже. Но уже с кучей оговорок.

Слава Кунцевич

ОБЗОР

Lock On: Горячие скалы 2

Над всей Абхазией безоблачное небо

Название на Западе: *Lock On: Flaming Cliffs 2*
Жанр: *авиасимулятор*
Платформа: *PC*
Разработчик: *Eagle Dynamics*
Издатель: *Eagle Dynamics*
Похожие игры: *серия Lock On*
Минимальные системные требования: *процессор с частотой 2,0 ГГц; 2 Гб ОЗУ; видеокарта с 256 Мб ОЗУ; 5 Гб свободного места на жестком диске*
Рекомендуемые системные требования: *двухъядерный процессор; 3 Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 8800 или ATI Radeon HD4850; 5 Гб свободного места на жестком диске; джойстик*
Официальный сайт игры: *www.lockon.ru*

Про дефицит на рынке авиационных симуляторов сказано уже немало, да и навряд ли стоит разводить полемику в очередной раз — можно прийти в магазин и уже без удивления не обнаружить на полках дисков с заметными дерзкими силуэтами боевых истребителей на обложках. И все, что было в году прошлом — "Крылатые хищники" и "Война в небе — 1917", — так то достаточно стародавних войн, а любители полетать на компьютере не все одинаковые. А аркадный H.A.W.X. из семейства паранойи Тома Клэнси — так тот вот такой вот аркадный. Тем ценнее новая игра в линейке Lock On.

Lock On — сериал породистый. Причем не только своим статусом, возможно, лучшего симулятора современной боевой авиации, а самим происхождением. И региональное нахождение разработчиков тут не имеет никакого значения. Решающую роль играют умение и опыт, а у Eagle Dynamics, корни которой растут прямиком из ЦАГИ им. Жуковского, того и другого хоть отбавляй, и даже больше. Громко заявив о себе в году 1995 игрой Su-27 Flanker, полностью направленной на западный рынок, разработчики от версии к версии дорабатывали физический движок и летные модели, пока не нащупали путь к далекому, но досягаемому совершенству. В конечном итоге Flanker полностью преобразился в Lock On: Modern Air Combat под теплым крылышком у французской Ubisoft, предоставившей "орлам" массу технической информации о западных образцах боевой авиации. А после был "Lock On: Горячие скалы" и ссора с издателями, закончившаяся полным разрывом и, держу пари, нервными расстройствами у фанатов этого тонкого жанра в сеттинге современного вооруженного конфликта. И первой весточкой — в принципе, цельный "Ка-50 "Черная акула" за 2008 год, но уж слишком бюджетный — переросшему из банального дополнения к Lock On в самостоятельный проект продукту не хватило как пиара, так и банального разнообразия. Вторая часть "Горячих скал" тоже воспринимается несколько с недоверием. Не совсем полноценная игра, но полновесный перенос Flaming Cliffs в игру Digital Combat Simulator Ka-50 — значительно обновленный и доработанный кроссовер.

Lock On: Flaming Cliffs 2 — это развитая по альтернативному сценарию история конфликта в Грузии, когда "наши" и "не наши" что-то там не поделили на политической арене, завалив арену территориальную пехотой, танками, артиллерией, военным флотом и, конечно же, эскадрильями различной специфики. В ходе сюжетных кампаний из оригинальных игр, к которым добавились новые сценарии за пилотов Су-25 и "Тандерболт" А-10, придется разрывать реактивными двигателями небо над западными регионами Кавказа в щедром ассортименте сюжетных миссий. Каждый из наборов сценариев, как принято, интерактивный, и те или иные действия в пространстве воздухоплаванья немного меняют расстановку сил и, как следствие, обеспечивают реиграбельность. А вот мечта о динамической кампании, на продвижение и развитие которой влияет огромное количество факторов, так и остается мечтой. Вместо этого разработчики вручают удобный и насыщенный редактор миссий с поддержкой триггерной системы — войну своей мечты создавать приходится своими руками. Но жаловаться на это не придется, т.к. спустя некоторое время в Сети обозначат себя любительские сценарии — реиграбельность, дада. Но куда хлеще и сильнее ее обеспечивает жгучее разнообразие — в игре вовсю работает генератор случайных чисел. И, как будто его мало, сами разработчики постоянно стараются поддерживать состояние аттракциона: миссии в ночное время суток и при сложных погодных условиях — простое решение, но эффективное. Но та самая рандомизация вне конкуренции, и каждый вылет будет иным — то самолет тряхнет в зоне турбулентности, то откажет руль высоты. А уж втянутая мощными турбинами при посадке неудачливая птаха заставляет разразиться потоком лестных ("Ого, тут и такое есть!") и не очень ("Да, [censored], что за [censored] такой, [censored] вашу мать!") слов в адрес разработчиков и ухватиться обеими руками за джойстик в попытке удержать сразу ставшую непослушной машину в воздухе.





Лицо любого авиасимулятора — это предоставленные самолеты. Новинок нет, и все "крылатые хищники" перекочевали во вторую часть "Горячих скал" из оригинала. А это многоцелевой высокоманевренный истребитель Су-27 Flanker, его палубная модификация Су-33, бронированный дозвуковой штурмовик Су-25 Frogfoot и его противотанковая модель Су-25Т, фронтовой истребитель МиГ-29 Fulcrum и его улучшенная версия МиГ-29С. Заграничных самолетов меньше: в игре нашлось место только всепогодному истребителю Douglas F-15C и одноместному варианту самолета поддержки наземных сил Republic A-10 Thunderbolt. Естественно, это не вся авиация, так или иначе представленная в игре. Места тут хватило для различных европейских истребителей-бомбардировщиков Panavia Tornado, пассажирских Як-40, разведывательных беспилотных MQ-1 Predator, радиолокационных Grumman E-2 Hawkeye и многих-многих других — глаза любителя современной авиации просто-таки разбегаются. И это не говоря о вертолетах. А если прибавить все модели наземной, в том числе и противовоздушной техники да десятки видов вооружения с возможностью собственноручно подобрать экипировку на каждую миссию, то и вовсе звучный "ах!".

Авиасимуляторы, как и любые игры симулирующего толка, принято считать недостаточно гостеприимными для новых игроков — оттого их популярность и невелика. И даже сделай разработчики обучение, разжевывающее каждое действие в формате "для самых тупых", а не дополнив мануал голосом инструктора, который вещает все верно и тщательно, но не оставляет времени на переваривание информации, казуалы все одно спасались бы бегством. Да и попросту прохождение увлекательной мини-игры под названием "запусти двигатель парой десятков последовательных действий" понравится далеко не каждому. И для тех, кого тянет в небо, но в каждой игре сразу после взлета летательный аппарат отправляется в последний полет к земле, в Flaming Cliffs 2 предусмотрена очень гибкая подстройка динамики летной модели под любой уровень опытности игрока: от практически тренажера для будущих боевых истребителей до почти аркадного режима на манер Tom Clancy's H.A.W.X. Стоит лишь посидеть с десяток минут в настройках — и вот уже не приходится долго соображать, каким образом у этого "чертового МиГа" опускается фонарь кабины. А благодаря интерактивной кабине основные переключатели можно запомнить и вовсе по системе рефлексов собачек Павлова.

Тактика современной авиации — тактика точечных ударов. Взлет, точка на радаре, захват цели — и к вражеской РЛС, гарнизону или месту дислокации боевой техники отправляется управляемый лазером Maverick — дело сделано, можно возвращаться на домашний аэродром. Но иногда, наплевав на спокойствие, когда враг — лишь отметка на радаре, в небе над Грузией закручиваются такие воздушные поединки, что кровь буквально вытесняется из сосудов адреналином, а каждый лихой маневр словно выдавливает воздух из легких и вжимает в спинку кресла. Думается, говорить о том, что вам понадобится джойстик, излишне.

Небо не зря называют воздушным океаном — в нем всегда найдется место для множества крылатых машин: истребители и штурмовики, бомбардировщики и высотные разведчики, самолеты дальнего радиолокационного обнаружения и тяжеловесные медленные транспортники, топливозаправщики и пассажирские лайнеры, боевые, транспортные и вертолеты поддержки, даже силуэты крылатых ракет. Жизнь кипит и на земле, причем жизнь локального вооруженного конфликта: колонна бронетехники, военная эскадра или прикрытый со всех сторон ПВО аэродром — это не просто мишени и цели миссий, а полноценные участники войны, в которой мы принимаем непосредственное участие. И все по реальным прототипам и с весьма реалистичными характеристиками — можете быть уверены, что знаменитая ЗРК "Оса" не ужалит вас с расстояния, превышающего ее





реальную зону поражения. Но, если неудачно выйдете из виража при атаке наземных целей, скажем, НУРСами, будьте уверены, что четверка M163 VADS не оставит вам ни одного шанса на удачный исход. Не стоит забывать и про искусственный интеллект — над тестированием виртуальных пилотов работали профессиональные летчики. И это дает о себе знать — враг представляется действительно очень опасным и разумным противником. Неизвестно, кто там тестировал ИИ наземной техники, но и припрятанная в кустах ЗПРК 2К22 "Тунгуска" расслабиться не даст. Отдельного слова заслуживает мультиплеер, подкупающий богатством и разнообразием всего сокрытого в нем серьезного развлечения.

Будучи представителем консервативного жанра, Lock On: Flaming Cliffs 2 не дает причин критиковать себя за недостаточное по современным меркам визуальное оформление. Кое-как можно придраться к относительно угловатым фототекстурам, которые достойно смотрятся с огромных высот, но вызывают не самые приятные ощущения при взгляде с пары сотен метров. Зато модели как воздухоплавающей, так и наземной боевой техники вышли более чем детализированными и сработанными без малого идеально. Как и приборная доска и бездонный океан бесконечно голубого неба.

Не поправшие чести своих именитых предков, но все-таки не щеголяющие весомым бюджетом, "Lock On: Горячие скалы 2" хороши такие, какие они есть. Подходящие как опытным пилотам, так и зеленым новичкам. Пожелаем же разработчикам найти-таки замену Ubisoft — этой бы игре да большие деньги и больший пиар.

РАДОСТИ:

Породистый "жеребец" редкого жанра
Все-таки неплохой сюжет
Уникальная летная модель для каждого самолета
Универсальная подгонка реализма
Разнообразие и высокая реиграбельность
Куча и еще чуть-чуть боевой техники
Великолепный искусственный интеллект
Покладистый редактор сценариев

ГАДОСТИ:

Всего лишь кроссовер
Не самая передовая графика

ОЦЕНКА:

8.2

ВЫВОД:

Скажем честно, ломись сейчас прилавки от разнообразия авиационных симуляторов в сеттинге современных вооруженных конфликтов, мы бы с чистой душой сбросили с финальной оценки полбалла. Но в наше нелегкое время разбрасываться действительно отличными играми этого непростого жанра — непозволительная роскошь.

Слава Кунцевич

ОБЗОР

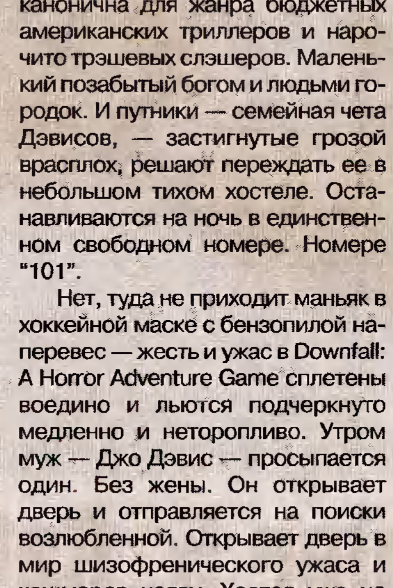
Downfall: A Horror Adventure Game

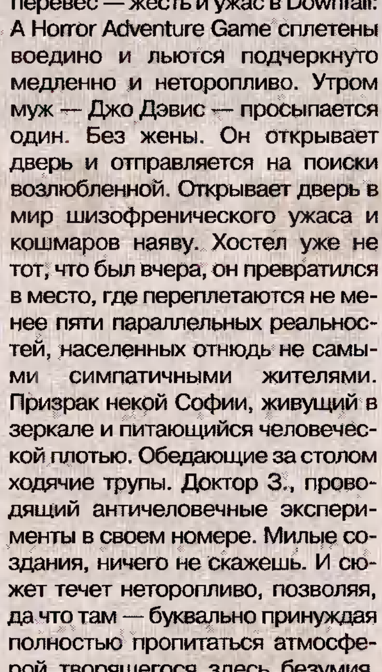
Хостел/1408

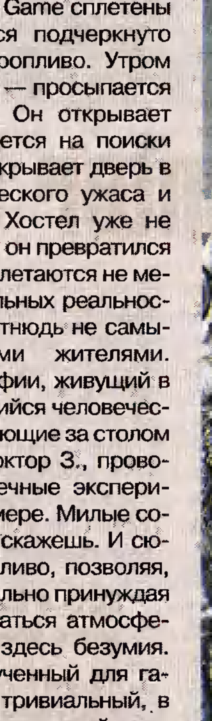
Жанр: *адвенчура*
Платформа: *PC*
Разработчик: *Harvester Games*
Издатель: *Harvester Games*
Издатель в СНГ: *Акелла*
Название локализованной версии: *Downfall: История в стиле хоррор*
Похожие игры: *отсутствуют*
Минимальные системные требования: *процессор с частотой 600 МГц; 512 Мб ОЗУ; видеокарта с 64 Мб ОЗУ; 400 Мб свободного места на жестком диске*
Рекомендуемые системные требования: *процессор с частотой 1,4 ГГц; 1 Гб ОЗУ; видеокарта со 128 Мб ОЗУ; 400 Мб свободного места на жестком диске*
Официальный сайт игры: *prawkonj.republika.pl/harvest/games_downfall.html*

"Мы официально предупреждаем вас о том, что не несем ответственности за то, как игра повлияет на вашу психику. Мы официально НЕ рекомендуем играть в эту игру особо впечатлительным и чувствительным людям, детям и женщинам (беременным — категорически)". Это — предупреждение с официального сайта. Предупреждение, говорящее само за себя. Но на самом деле сложно по нему представить, что нас ждет внутри Downfall: A Horror Adventure Game.

Так уж повелось, что жестокость и насилие... Нет, не те слова. Маргинальная жесть — если и встречается в компьютерных играх, то строго дозировано и разве что в разнообразных экшенах. Квест — все-таки жанр вроде как интеллигентный, аккуратный, традиционно красивый. И тут такой вызов канонам. Похожих игр попросту не существует, а то, что вы видели в серии Manhunt, — просто цветочки по сравнению с безумием, происходящим в Downfall: A Horror Adventure Game. И что самое удивительное, вся истинная жесть в этой игре подана очень интеллигентно и подчеркнуто эстетически чисто. Это не значит, что начинка в ней не заставляет сокращаться мышцы пресса, нет. Это значит, что поклонники художественной резьбы по человеческому телу бензопилой найдут тут для себя все, что искали. Собираетесь писать жалобы в Greenpeace? Оставьте. Оставьте эту игру шизофреникам, маргиналам и битникам. А сами игнорируйте.

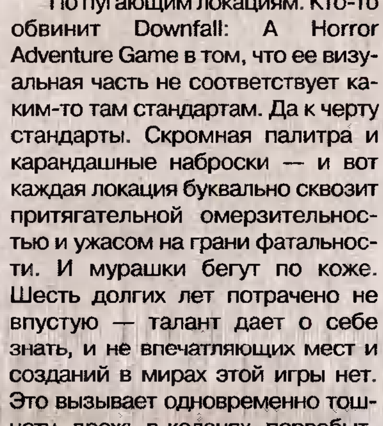






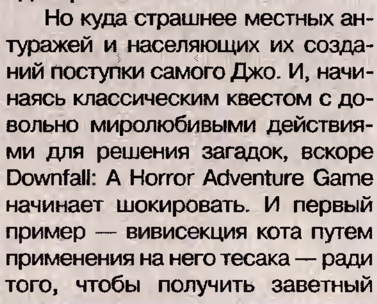
Сюжетная заставка в Downfall: A Horror Adventure Game весьма канонична для жанра бюджетных американских триллеров и нарочито трэшевых слэшеров. Маленький позабытый богом и людьми городок. И путники — семейная чета Дэвисов, — застигнутые грозой врасплох, решают переждать ее в небольшом тихом хостеле. Останавливаются на ночь в единственном свободном номере. Номере "101".

Нет, туда не приходит маньяк в хоккейной маске с бензопилой наперевес — жесть и ужас в Downfall: A Horror Adventure Game сплетены воедино и льются подчеркнуто медленно и неторопливо. Утром муж — Джо Дэвис — просыпается один. Без жены. Он открывает дверь и отправляется на поиски возлюбленной. Открывает дверь в мир шизофренического ужаса и кошмаров наяву. Хостел уже не тот, что был вчера, он превратился в место, где переплетаются не менее пяти параллельных реальностей, населенных отнюдь не самыми симпатичными жителями. Призрак некой Софии, живущий в зеркале и питающийся человеческой плотью. Обедающие за столом ходячие трупы. Доктор З., проводящий античеловечные эксперименты в своем номере. Милые создания, ничего не скажешь. И сюжет течет неторопливо, позволяя, да что там — буквально принуждая полностью пропитаться атмосферой творящегося здесь безумия. Отнюдь не прикрученный для галочки и вовсе не тривиальный, в кульминации расплетающийся на несколько независимых концовок.



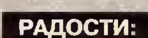


По пугающим локациям. Кто-то обвинит Downfall: A Horror Adventure Game в том, что ее визуальная часть не соответствует каким-то там стандартам. Да к черту стандарты. Скромная палитра и карандашные наброски — и вот каждая локация буквально сквозит притягательной омерзительностью и ужасом на грани фатальности. И мурашки бегут по коже. Шесть долгих лет потрачено не впустую — талант дает о себе знать, и не впечатляющих мест и созданий в мирах этой игры нет. Это вызывает одновременно тошноту, дрожь в коленях, первобытный страх и чувство очарования одновременно.



Но куда страшнее местных антуражей и населяющих их созданий поступки самого Джо. И, начиная классическим квестом с довольно миролюбивыми действиями для решения загадок, вскоре Downfall: A Horror Adventure Game начинает шокировать. И первый пример — вивисекция кота путем применения на него тесака — ради того, чтобы получить заветный ключ от комнаты под номером 103. Дальше — страшнее. Джо будет ножовкой пилить голову поросенка, вводить маленькой девочке инъекцию, от которой у нее лопнет черепная коробка, расчленять толстуху при помощи бензопилы и многое прочее в таком же духе и с такой же обреченной жестокостью. И это все под великолепное музыкальное сопровождение, сплетенное из гитарных переборов и мрачных электронных мотивов. Просто поразительно подходит под течение, события, ужасы игры.

И отрадно, что Downfall: A Horror Adventure Game не позволяет себе опускаться до уровня откровенной чернухи и совершенно бессмысленной резни. Эту игру, конечно, трудно назвать философской притчей, но все происходящее в ней отнюдь не случайно и совершенно не акцентировано на полюсах и абсолютах. Тут нет добра и зла, тут нет даже какого-то антигероя, движимого только лишь своими эгоистическими побуждениями. Каждое действие, будь оно произведено главным героем или же сторонним персонажем, происходит по одной простой причине — потому что нет другого выхода. И от этого происходящее становится еще более пугающим. Своей странной гротескной реалистичностью.



И все это чудо создано усилиями всего двух человек — братьев Михальски. Они сказали свое слово.

Отвечать ли на это слово — решать вам. При условии, естественно, что вы уже достигли возраста восемнадцати лет. Downfall: A Horror Adventure Game — страшная игра. Страшная во всех отношениях: страшно жестокая и страшно притягательная. Для тех, кто любит эстетику трэша и атмосферу первозданного хоррора.

РАДОСТИ:

Шизофренический сюжет
Несколько концовок
Шоковая терапия во всем
Непередаваемая атмосфера первородного ужаса
Изящный и пугающий визуальный стиль
Давящая музыка

ГАДОСТИ:

Отсутствуют

ОЦЕНКА:

8.5

ВЫВОД:

Смелый эксперимент. Удачный эксперимент. Игра сугубо нишевая, но в своей нише конкурентов не имеющая.

Слава Кунцевич

ОБЗОР



Silent Hunter 5: Battle of the Atlantic

Румынский гамбит

Жанр: *симулятор подводной лодки*
Платформа: *PC*
Разработчик: *Ubisoft Romania*
Издатель: *Ubisoft*
Издатель в СНГ: *Бука*
Название локализованной версии: *Silent Hunter 5: Битва за Атлантику*
Похожие игры: *серия Silent Hunter*
Минимальные системные требования: *процессор уровня Intel Core 2 Duo E4400 или AMD Athlon 64 X2 4000+; 1 Гб (для Windows XP) или 2 Гб (для Windows Vista / 7) ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 8800 или ATI Radeon HD2600; 10 Гб свободного места на жестком диске; интернет-соединение*
Рекомендуемые системные требования: *процессор уровня Intel Core 2 Duo E6850 или AMD Athlon 64 X2 5600+; 2 Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 9xxx или ATI Radeon HD3xxx; 10 Гб свободного места на жестком диске; интернет-соединение*
Официальный сайт игры: *www.silenthunter5.com*

Перед началом и во время Второй мировой войны Германией было построено, укомплектовано личным составом и подготовлено к плаванию 1153 подводные лодки. 15 иностранных субмарин было реквизировано или захвачено, укомплектовано личным составом и введено в строй. Общие боевые потери Кригсмарине во Второй мировой войне составили 766 подводных лодок. Суммарные потери союзников и нейтральных стран от немецких подводных лодок составили, по одним данным, 2820 кораблей, по другим, более точным, 2779 кораблей.

Жанр морских батальных симуляторов не то чтобы вымирающий, но чрезвычайно редкий. И, как любая птица высокого полета, он почти неминуемо в той или иной степени радует своих почитателей и — зачастую — случайных пришельцев. В прошлом году доставлял драйв и удовольствие Battlestations: Pacific, скрестившийся еще и с авиационным экшеном, и, в куда меньшей степени, но не менее важный "Морской охотник" от питающих особую страсть к романтике безбрежных просторов разработчиков из "Акеллы". Но серия Silent Hunter — это особый деликатес для любителей свободы с привкусом соли, изысканный и утонченный. В пятой части линейки к этому попытались добавить и лоск современных блокбастеров — эдакая гламуризация консервативного и аскетического жанра. Получилось же то, что получилось.

Если б было море водкой

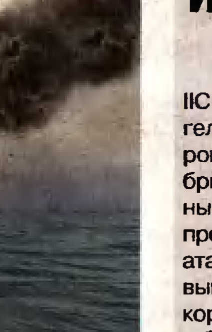
Немного наподдав по части сюжета. Небольшая игровая завязка — и первые из выпущенных торпед отправляются в свой собственный короткий путь. Признание, награды и лычки капитана подводной лодки — и румынский отдел Ubisoft расписывается в неспособности обыграть сюжет действительно динамично и интересно. А ведь иногда кажется, что увлекательной истории, залитой соусом кинематографичности, как раз и не хватает жанру симуляторов. Не то чтобы побольше роликов, побольше актеров, побольше постановки и спецэффектов, а хотя бы просто увлекательно рассказанной истории вместо скупого набора брифингов. Но попытка сделана, не совсем удачная, но благо, что она уже есть — какая-никакая, но эволюция. А дальше — только бескрайний океан, приказ командования и долгожданная свобода — свобода первородного тихого охотника.

Но за свободу приходится платить. И в данном случае годы обучения и набора опыта остались где-то там, за бортом подводной лодки и за гранью подачи сценария. И даже если ты опытен и досконально знаешь каждую игру серии, ввиду долгого перерыва приходится осваиваться заново. Это — недружелюбие. Читать в наше время не очень-то и любят, чтобы сразу отсылать игроков к многостраничному мануалу. Конечно, тем, кто привык, это видится как должное, но на ристалищах конкурентной борьбы очень важно завлечь в свои сети и пресловутых казуалов. Игра хардкорна, но не настолько, чтобы этим отпугивать, и спустя некоторое время в килограммах карт и технических характеристиках ориентируешься не хуже рыбы в воде, но с первого взгляда это отпугнет любого из новичков. Чтобы раскусить орешек Silent Hunter 5, вполне хватит обычных зубов, но может не хватить терпения.

А терпения надо много, чертовски много надо терпения. Как и все нишевые проекты (ну какой из симулятора подводной лодки блокбастер для школьников?), Silent Hunter 5 вовсю портит свое доброе имя и не менее доброе предназначение просто-таки отвратительной оптимизацией. Не раз и не два, а куда больше и чаще придется от души обругивать разработчиков и тестеров за непонятные залипания, переходы в оконный режим, тормоза и просто неописуемые баги. Нет, это не дело, но играть-то хочется, поэтому приходится терпеть и ждать патчей. Они исправят, конечно, если не все, то большую часть проблем с кодом, но дело сделано — игре приходится отвечать.

Стал бы я подводной лодкой

На взгляд отвлеченный и сторонний может показаться — и в какой-то степени показаться пра-





Интересные факты о субмаринах Третьего рейха

U-56

30 октября 1939 года подводная лодка U-56 типа IIC под командованием капитан-лейтенанта Вильгельма Цана обнаружила западнее Оркнейских островов шедшие в сопровождении десяти эсминцев британские линкоры "Нельсон", "Родней" и линейный крейсер "Худ". Цан, умело маневрируя, сумел преодолеть заслон эсминцев и занять позицию для атаки "Нельсона". По команде капитана три торпеды вышли из носовых аппаратов и вскоре достигли линкора. На подводной лодке слышали, как они ударили в борт "Нельсона", но взрыватели не сработали — и торпеды не взорвались. U-56, так и не замеченная английскими эсминцами, ушла из этого района. Позднее стало известно, что в момент атаки на "Нельсоне" находился глава Адмиралтейства, будущий премьер-министр Великобритании Уинстон Черчилль, и неизвестно, как бы повернулся ход истории, если бы в тот октябрьский день магнитные взрыватели торпед U-56 все-таки сработали.

U-234

25 марта 1945 года U-234 под командованием капитан-лейтенанта Фелера вышла из Киля и через несколько суток достигла Кристиансанна (Норвегия). На ее борту находился очень важный груз, который включал в себя чертежи новейшего оружия и разобранный на детали реактивный самолет Ме-262. На борту также находились несколько высокопоставленных немецких экспертов — специалистов в разных областях, включая ракеты и реактивные самолеты. Особую важность представляли 560 кг окиси урана, предназначавшиеся для японских лабораторий в Осаке и Токио.

16 апреля 1945 года U-234 вышла из Норвегии, направляясь в Японию. Имея такой важный груз и пассажиров, Фелер следовал четким инструкциям избегать любого контакта с противником. U-234 ушла на перископную глубину и продолжала путешествие под водой на протяжении двух недель. Только оказавшись в Атлантике, Фелер почувствовал себя достаточно уверенным, чтобы позволить лодке всплывать на два часа каждую ночь. 10 мая радист U-234 принял на коротких волнах радиограмму, в которой содержалось заявление Карла Деница о капитуляции Германии. Командир получил распоряжение следовать в ближайший порт союзников, в результате чего Фелер выбрал Соединенные Штаты. Большая часть сверхсекретного груза подводной лодки — 245 тонн документов и военных материалов — была отправлена в Вашингтон для изучения специалистами; наличие такого огромного количества окиси урана вызвало сильнейшее потрясение, ясно показав, что как Германия, так и Япония уверенно шли по пути создания ядерного оружия.

U-977

U-977 под командованием капитан-лейтенанта Шеффера вышла из Кристиансанна в боевое плавание в Ла-Манш 2 мая 1945 года. Когда через несколько дней Германия капитулировала, лодка находилась в пути на задание в норвежских водах. Ее командир не пожелал сдаваться и решил достигнуть Аргентины. Многие члены команды выразили свое согласие, но те, кто оставили дома семьи, не захотели поддержать товарищей. Шеффер дал возможность этим людям достигнуть суши, и шестнадцать человек — около трети команды — были высажены на норвежский берег около Бергена 10 мая, где сдались в плен. В тот же день U-977 с уменьшенной командой погрузилась и пошла к островам Зеленого Мыса, чтобы совершить 66-дневное плавание под водой — второе по продолжительности за всю войну (первое совершила U-978 с 9 октября по 16 декабря 1944 года — 68 суток). 23 июля 1945 года U-977 пересекла экватор и 17 августа достигла Мар-дель-Плата после 108 суток в море. Лодка с командой были интернированы и позднее переданы американцам.





вильно, — а что, собственно, интересного в симуляторе подводной лодки. Но это, скорее, симулятор боевых действий взаправдашних тихих подводных охотников времен Второй мировой войны, имена которых прославлены в истории, несмотря на окрашенную в темные цвета сторону из фронта. В Германии запрещают игру за то, что в мануале нарисована свастика, — да что за бред? Без мнительности и прочего, подводная охота на корабли огромного водоизмещения увлекательна, несмотря на идеологические принципы. Эта охота — охота точечная, и подводная лодка, словно хищная рыба, на протяжении долгого времени выслеживает свою добычу, выжидает подходящего случая и стремительно жалит клыками торпедного аппарата. И, несмотря на жгучую однообразность — засек, подплыл на максимально близкое расстояние, дал залп и скрылся, — игра пробирает и нагнетает в эти моменты атмосферу. Стараясь быть тише самой последней селедки в Атлантическом океане, пробраться вплотную к каравану на рейде, минуя противолодочные корабли и самолеты сопровождения, подняться на перископную глубину и при помощи приборов и элементарного дальномера навести прицел. За секунду до спуска замирает сердце. И все проходит гладко, оттого зачастую и скучно, когда собственный профессионализм превалирует над жаждой приключений. Но, совершая ошибки в Silent Hunter 5, тем самым и производишь тот самый драйв, когда приходится добивать залпами из 88-миллиметровой корабельной пушки, а стационарные пулеметы пытаются огрызаться против пикирующих штурмовиков. И ощущается острый недостаток в подводных дуэлях один на один, когда единственными проводниками являются сонар и собственная интуиция, а торпеды выпускаешь почти на удачу.

Заявка на лоск и попросту отчетность соответствия с сегодняшними реалиями — команда субмарины в Silent Hunter 5 не заканчивается на одном игроке и не являет собой кучу статистических данных. Во время рейда в редкие свободные минуты можно запросто побродить по отсекам лодки, понаблюдать за жизнедеятельностью моряков, поговорить за жизнь. Конечно, тут нет историй взаимоотношений и прочей социальной мишуры — не тот жанр, но прописаны и обрисованы подводники весьма, что называется, колоритно. Немного времени — и начинаешь чувствовать огромную ответственность за своих компаньонов. Исполненные не просто психологическими портретами, но и отменными трехмерными моделями с очень живой мимикой, они отлично дополняют графическое оснащение игры. А технологии тут от щедрот. Массивные и ощутимо тяжеловесные объекты кораблей, бескрайние просторы моря играют солнечными бликами или прячут элемент таинственности в черных водах на глубине, а спецэффекты хороши настолько, что каждую новую атаку хочется ждать.

Стоило ли заново возводить то, что, в общем-то, требовало косметического ремонта, оставив главные проблемы гордо восседать на своих законных местах? Мы не имеем никакого права учить разработчиков. Зато имеем полное право вынести им свой вердикт. Ярко и броско, но плохо играбельно.

РАДОСТИ:

Особая атмосфера
Аскетизм как достоинство
Олицетворение экипажа — удачная находка
Отличная графика
Полная свобода

ГАДОСТИ:

Оптимизация просто жуткая
Много недоработок
Многостраничный мануал — вот обучение
Развлекать приходится самого себя

ОЦЕНКА:

6.5

ВЫВОД:

Silent Hunter 5 удался вполне себе цельным и хорошим, но до ужаса недоработанным и попросту поспешно выброшенным на прилавки. Спешка стоила игре доброй пары баллов в финальной оценке, но фанаты уже наслаждаются и ждут патчей, патчей, патчей.

Слава Кунцевич

ОБЗОР

Prison Break: The Conspiracy

Жанр: TPA
Платформы: PC, Xbox 360, PlayStation 3
Разработчик: ZootFly
Издатель: Deep Silver
Похожие игры: серия Manhunt
Минимальные системные требования: процессор с частотой 2,0 ГГц; 1 Гб (для Windows XP) или 1,5 Гб (для Windows Vista и 7) ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 7800 или ATI Radeon X1800; 2 Гб свободного места на жестком диске
Рекомендуемые системные требования: двухъядерный процессор с частотой 2,0 ГГц; 2 Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 8800 или ATI Radeon HD 3870; 2 Гб свободного места на жестком диске
Официальный сайт игры: prisonbreak.deepsilver.com

Prison Break — американский телесериал, увидевший свет в 2005 году и рассказывающий историю двух братьев. Старший брат — Линкольн — после смерти матери ступил на скользкую дорожку, обычно приводящую в тюрьму, что и произошло. Правда, стоит оговориться, попал в тюрьму он по ложному обвинению в убийстве первой степени, а это влечет за собой в качестве наказания смертную казнь. Младший брат — Майкл решает — спасти старшего, устроив тому побег. Так уж вышло, что Майкл работает на фирму, которая участвовала в проектировке зданий тюрьмы "Фокс Ривер". С планом на руках ему оставалось лишь попасть внутрь "зоны" и вытащить из нее брата. Для этого он совершил попытку ограбления банка, предварительно сделав себе татуировку, где в виде замысловатых узоров и был изображен план.

В конце лета 2008 года появилась информация о том, что будет выпущена игра, основой для которой послужит первый сезон Prison Break, а в озвучивании диалогов будут участвовать актеры, занятые в одноименном телесериале. По заявлениям тогдашнего издателя Brash Entertainment, проект должен был выйти в феврале 2009 года. Жаль только, что в том же году разразился мировой финансовый кризис, в результате которого Brash Entertainment прекратила свое существование. Фанаты, уже успев позабыть о проекте, были обрадованы новостью о том, что игра все же будет издана, а в списке заявленных платформ появилось упоминание о ПК.

Первый сезон сериала рассказывал нам о том, как выживает человек в условиях "зоны", где балом правят мафиози на пару с убийцами и психопатами. В игре же нам придется смотреть на эту историю под другим углом — мы выступаем в роли Тома Пэкстона, агента компании, которая подрядила его следить за двумя братьями. Всю информацию о ситуации в тюрьме Том записывает на портативный диктофон, и выглядит это ужасно нелепо: Пэкстон, как заправский шизофреник, постоянно ходит и говорит себе в руку, при этом не заботясь о конспирации.

Первое, что бросается в глаза, — это люди-роботы с квадратными головами, у которых к тому же почти полностью отсутствует лицевая анимация. В свое время итальянский тюремный врач-психиатр Чезаре Ломброзо высказал мысль, что преступникам присущи аномалии внутреннего и внешнего анатомического строения, характерные для первобытных людей и человекообразных обезьян. Не знаю, знакомы ли разработчики с концепцией "криминальной антропологии", но почти все персонажи в игре соответствуют идеям итальянца. Плюс, такое чувство, что здесь братья не только Линкольн и Майкл, а это тюрьма "семейного типа", где все друг другу родственники.

Поручения ожидаемо оказались линейными, однообразными и скучными. Суть всех заданий сводится к "найди-побей-укради", причем иногда они вовсе повторяются. Не отвернуться от игры окончательно помогает лишь наличие своевременных подсказок. Выглядит это примерно так: вам дают очередное глупое поручение, после чего вы покорно идете его выполнять. Стоит нажать на нужную кнопку — вам покажут путь, по которому вам необходимо следовать. С мыслями о том, что цель проста и близка, вы совершаете очередной сюжетный скачок в надежде на то, что дальше будет интереснее. Жаль вас расстраивать, но это не так — задания лишь отбивают желание играть.

Геймплей, по сути, состоит лишь из трех пунктов: беготня, драки и стелс-режим. Беготня от персонажа к персонажу напоминает курьерство, драки — пьяный мордобой, ну а стелс-режим — глуповатое приключение, главной целью которого всегда является не попасться на глаза туповатым охранникам. Можно немного подзаработать на подпольных боях, но деньги можно потратить лишь на новую татуировку. Находиться в мире Prison Break нет никакого желания, единственное, что может прийти в голову, — пересмотреть оригинальную телеверсию истории.

Нельзя сказать, что игра получилась совсем уж никчемной, но и чего-то добротного, хотя бы на уровне первоисточника, не вышло.

РАДОСТИ:

Знакомый по сериалу мир

ГАДОСТИ:

Однообразие и нелепость всего

ОЦЕНКА:

5.0

ВЫВОД:

Фанатов сериала игра может попросту разочаровать, ну а остальных она ничем не заинтересует.

Обзор написан по PC-версии проекта

Александр "Panko" Потоцкий

ОБЗОР

Just Cause 2

Остров невезения



Жанр: TPS
Платформы: PC, Xbox 360, PlayStation 3
Разработчик: Avalanche Studios
Издатель: Eidos Interactive
Издатель в СНГ: Новый Диск
Похожие игры: серия Grand Theft Auto, Just Cause
Мультиплеер: отсутствует
Минимальные системные требования: Windows Vista / 7; процессор уровня AMD Athlon X2 4200+; 2 Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 8800 или ATI Radeon HD 2600 Pro; 10 Гб свободного места на жестком диске
Рекомендуемые системные требования: Windows Vista / 7; четырехъядерный процессор; 3 Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce GTS 250 или ATI Radeon HD 5750; 10 Гб свободного места на жестком диске
Официальный сайт игры: www.justcause.com

"Я не освободитель. Освободителей не существует. Люди сами освобождают себя".

Эрнесто Че Гевара

Хотите приключений? Примерьте гавайскую рубашку, захватите чемоданчик наличных — и путь ваш лежит в Панау. Местечко это очаровательное: островная банановая республика, где полицейские шишки прячут по карманам кокаиновые деньги, а эль-президенте нежно сдувает пыль с ядерных боеголовок. В список достопримечательностей можно добавить и тайных спецагентов, активно разжигающих гражданскую войну. Кажется, здесь есть все условия для души, жаждущей приключений погорячее. На первый взгляд. Но стоит только ступить на теплый песок и вдохнуть пропахший оружейным дымом воздух — и мираж веселья растворяется. Рекламные проспекты были так милы, но они умолчали про сляпанные в спешке декорации, бездарную массовку и неряшливый план турпоездки. Зато природа — да, хороша. И солнышко светит так ярко...

"Мы не можем быть уверены в том, что нам есть ради чего жить, пока мы не будем готовы отдать за это свою жизнь".

Эрнесто Че Гевара

Вы когда-нибудь бывали в Швеции. Нет? Ну тогда представьте ее себе! Представили? А если быть точнее, то представьте Стокгольм — этот северный город знаменит не только тем, что там появился Карлсон, группа ABBA и видеофильмы с голыми блондинками. Здесь, в одном из красивейших мест Европы, располагается офис компании Avalanche Studios, которая 4 года назад выпустила экшен Just Cause — историю о противостоянии правительственного агента Рико Родригеса и плохих парней на тропическом острове. Видимо, на создание этой игры про жаркие разборки в знойных тропиках повлиял холодный климат Стокгольма. Кстати, само слово "Avalanche" переводится как "снежная лавина". Теперь вы понимаете, как же сложно живется тамошним разработчикам. Смотришь из окна — вокруг снег, смотришь в монитор — а там палящее солнце и обнаженные девочки на пляже.

"Каким бы путем ни пошло человечество, не может быть все сведено к чистогану, пошлости и "побрякушкам комфорта", и за защиту человеческого достоинства можно пожертвовать жизнью".

Эрнесто Че Гевара

Тропический рай — пальмы и кокосы, мир и покой. И тут приходит он, в крутом прикиде, с полосатым парашютом за спиной и с грозным взглядом из-под черных бровей. Разгоняется на мощном байке, взрывает бензоколонку, подлетает на трамплине, цепляется за пролетающий мимо вертолет, вышвыривает пилота и взирает на устроенный беспорядок с высоты птичьего полета. Знакомьтесь, любимец женщин Рико Родригес — главный герой обеих Just Cause. Наш старый друг после глобальных событий первой части на острове Сан-Эсперито снова в деле. А как все хорошо заканчивалось: у нашего протеже завелись приличные деньги, слава и крепкие связи, оставалось только купить домик на берегу океана и потягивать дурманяще-сладкие коктейли. Но — опять это пресловутое "но".

Бывший товарищ Том Шелдон замышляет страшный заговор, и именно нам нужно его остановить. Том когда-то был наставником Рико, но теперь ему уже не до ученичества — он стал изгоем, так как украл некоторые военные секреты и присвоил себе несколько миллионов долларов. Шелдон расположился в островном государстве Панау, которое благодаря правителю-тирану Пандаку Панаю является излюбленным убежищем криминальных главарей. Чтобы в итоге выследить Шелдона, Рико предстоит влиться в местные бандитско-повстанческие структуры.

Вы заметили, пока все хорошо и прекрасно, но, как оказывается, это впечатление обманчиво. Веселье длится ровно до тех пор, пока не исчезнет ощущение новизны. И Шелдон тут ни при чем, и даже местные аборигены. Наш главный враг — безделье. Но бешеного драйва и безбашенности у игры не отнять.

Действительно, все, что было нельзя, но так хотелось сделать в GTA или Mafia, воплотилось в Just Cause 2. Выпрыгнуть из кабины вертолета, отстреливаясь от преследователей, приземлиться на крышу автомобиля, врезаться в здание, в самый последний момент уцепившись гарпуном за балкон. Что уж говорить о перестрелках на транспорте — это одни из самых сумасбродных перестрелок, что были в видеоиграх, это мы вам гарантируем.

"Если я проиграю, то это не будет значить, что нельзя было победить. Многие потерпели поражение, стараясь достичь вершины Эвереста, и, в конце концов, Эверест был побежден".

Эрнесто Че Гевара

Но не думайте, что в игре есть только тропические острова, пальмы и храмы. Разработчики не поленились сделать целый мегаполис — это не какой-нибудь хутор на три хибары и сарай, а полноценный город с небоскребами, магазинами и клубами. И вся эта красота так и зазывает огнями.

Первой и, наверное, самой важной отличительной чертой Just Cause 2 является гипертрофированная аркадность и упор на различные трюкачества. Наш борец за демократию в детстве явно пересмотрел фильмов про Бэтмена и Супермена, иначе объяснить его безумную любовь к не менее безумным финтам сложно. А его чудо-крюк-кошка-гарпун? Человек-паук получил такую оплеуху, что вскоре, наверное, с горя забросит свои супергеройские подвиги.

Вторыми по значению — но не по значимости — являются миссии в игре, коих насчитывается более тысячи. Представители местных формирований предлагают к исполнению сотни заданий истинно заводской сборки. Похищение или устранение безымянных жертв, угон автомобилей, доставка посылок-близнецов — чего изволите? Однобокость поручений и их нахальное самокопирование успевает надоесть уже к первой половине игры. К счастью или к сожалению, имеются еще и полулегальные гонки, разбросанные по многострадальной республике. Эти сумбурные поездки по контрольным точкам, сдобренные треском полицейских пулеметов, приятно разбавляют тягомотину местных будней.

P.S. Just Cause 2 — игра голубых кровей. Поэтому будьте предельно внимательны, прежде чем ее приобрести: если вы пользуетесь Windows XP и имеете поддерживающую только DirectX 9 видеокарту, то спешим вас разочаровать — игра с ними не дружит. Тщательно изучите системные требования.

РАДОСТИ:

Свобода и революционные настрои
Отличная графика
Самая красивая вода в истории видеоигр
Цирковые кульбиты с парашютом и крюком

ГАДОСТИ:

Пустота и безжизненность мира
Однообразие побочных миссий
Физика отсутствует как класс

ОЦЕНКА:

6.5

ВЫВОД:

Однообразный, но с изюминкой и очень приятной картинкой экшен. Только вот не предоставили создатели условий для того, чтобы вне сюжетного приключения игра приносила много радости. Стоит только сплясать джигу на костях сверженного диктатора и вдоволь нащелкать тропических пейзажей — и банановую республику можно смело сдавать в утиль по переработке пластиковых отходов. Хватит. Наигрались. А жаль, ведь хорошие игры этого жанра можно пересчитать по пальцам. Но за возможность привязать противника к самолету, а потом полететь бороздить воздушные просторы Just Cause 2 можно простить многое.

Обзор написан по PS3-версии проекта

Роман Неловкин
Диск предоставлен магазином "Геймпарк", gamepark.shop.by





ОБЗОР

Hamlet

Жанр: *адвенчура*
Платформа: *PC*
Разработчик: *mif2000*
Издатель: *Alawar*
Издатель в СНГ: *Alawar*
Похожие игры: *серия Samorost, Machinarium*
Минимальные системные требования: *процессор уровня Intel Pentium 2 с частотой 600 МГц; 64 Мб ОЗУ; видеокарта с 16 Мб ОЗУ; 100 Мб свободного места на жестком диске*
Рекомендуемые системные требования: *процессор с частотой 1,4 ГГц; 256 Мб ОЗУ; видеокарта с 32 Мб ОЗУ; 100 Мб свободного места на жестком диске*
Официальный сайт игры: *www.alawar.ru/game/hamlet*

Хамлет, принц гадский. Комедия абсурда в трех актах

Привычные конструкции, но речь не о них. Это — эксперимент и только. Вольготная пьеса в виде рецензии, или же рецензия в виде вольготной пьесы. Но в конце концов. Что наша жизнь? Игра. Кто люди в ней? Актеры.

Действующие лица:

Хамлет, принц гадский и многоликий черт знает кто.

Горацио, злобный критик и упертый модернист.

Чья-то тень, призрак совести.

Акт I
Сцена I

Полдень. Площадь. Фигура Горацио отбрасывает тень.

Горацио: Очередная хитрость, когда крикливым голосом: "Нет, я не такой!" А стоит скинуть вуаль под маркой "инди", как всплывает стремление нагреть на моде руки, да и только.

Тень: Так это же не плохо!

Горацио: Не плохо, но осадок есть.

Сцена II

Темнота. Три неясных силуэта.

Хамлет: Кто здесь? Да это и не важно. Что, иль если это нужно уточнить, кто Гамлет? Древнейшая легенда Грамматика Саксона, сначала переписанная — и эта версия утрачена навеки — Томасом Кидом, а после сотворенная в шедевр бесспорный Уильямом Шекспиром? Или нечто большее, чем просто классика, к которой принято так редко обращаться? Что Гамлет? Тридцать тысяч слов на языке английском или метафоричная трагедия из тех, что навсегда? И шутка ли: четыре сотни лет игры на сценах мира и столько же, сколько веков, миллионов прочитавших, а экранизаций больше полусотни — и это не конец. И в чем секрет, что является слагаемым успеха? Увольте, на эту тему написаны труды, счет которым идет на тысячи и сотни тысяч. Нет, велосипед мы тут не изобретем. Кто Гамлет и чем он будоражит все эти гениальные умы? Историей ли мести или личной драмой, сюжетом искренней любви? Вопросы справедливости, нравственные ли потуги? Все это есть в трудах, в которых вы не сыщете единственно верного исхода. И это есть метафора, а Гамлетов — их много. Говаривал как Томас Нэш: "Кучи Гамлетов, рассыпающих пригоршнями трагические монологи". Гамлет, принц датский. Ты знал его, Горацио?

Горацио: Знал ли? Нет, скорее, одновременно знаю и не знаю, на то он и столь таинственный герой. Но вот таким, как здесь, я знать его не знаю, и даже более — таким его и знать я не желаю. Кто скажет, что тут есть Гамлет, тот пусть первым бросит в меня камень, кто скажет что Шекспир, тот пусть смутится и промолчит. Нет, я новатор и готов к экспериментам. Но к тем, где не спутанные те самые причинно-следственные связи, где остаются образы и так же пробирают персонажи. Место, время, стиль — все это можно адаптировать и изменить, но суть и трогать не смейте даже. "Онегин" Пушкина, Данте Алигьери — разве этих попарт-интерпретаций мало для того, чтоб указать тем, кто на этом руки греет, что, дескать, хватит, баста, стоп, не нужно более уже?! Но нет, теперь Шекспир в игре извращен донельзя и перевран до тошноты.

Тень: Тише-тише. Ну что вы, право слово, завелись? Да, это не тот Гамлет, к которому привыкли, которого видеть мы хотим. Но нет вреда без пользы. И может быть, вот в это чудо поиграв, те люди, которые к классике и в жизни бы не прикоснулись, страницы первоисточника увидеть заходят.

Горацио: Ага, конечно, и еще раз сейчас же. Не будет этого, но — дьявол с вами, я пока молчу.

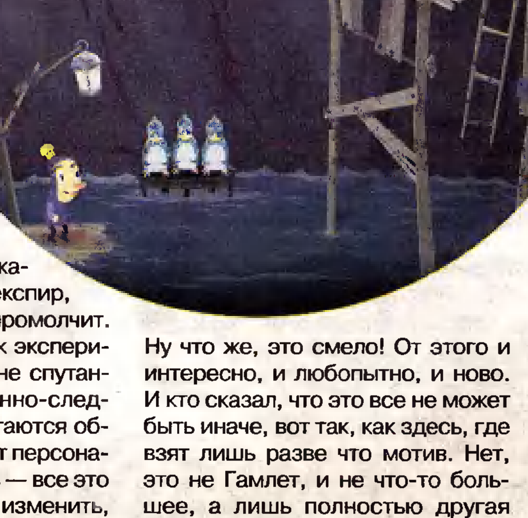
Акт II
Сцена I

Чистое поле. Могила Гамлета под смятым фюзеляжем космического корабля.

Хамлет: Что здесь?

Горацио: Пока молчу. Что скажешь, тень?

Тень: Гамлет, бедный Гамлет.



Ну что же, это смело! От этого и интересно, и любопытно, и ново. И кто сказал, что это все не может быть иначе, вот так, как здесь, где взят лишь разве что мотив. Нет, это не Гамлет, и не что-то большее, а лишь полностью другая притча, и не следует на этот шаг давить. Хотя убить на старте Гамлета — это как-то странно...

Горацио: Странно? Нет, это есть кощунство. И да, я не могу и не хочу молчать. Вопрос — зачем? Зачем вообще так было делать: давить героя и отыгрывать всю ту же роль каким-то странным носатым чудом? Кто скажет мне — зачем? И дальше все только так же плохо, и трагедия Шекспира предстает пред нами в роли сокращенного донельзя и извращенного до ужаса пересказа, весь сюжет которого запихан в какие-то несчастные минуты. А герои, нет, вы их изучите. Это цирк, клоуны, кривляки, и нет причин того, что Гамлета отец играет рок на гитаре, а Офелия является лишь сказочной принцессой. Нет мотиваций, нет характеров, вообще нет ничего. И разве есть причины вот так вот превращать трагедию в позорный фарс, в мультфильм для самых маленьких детей?

Тень: Считаешь, детям Гамлет бесполезен?

Горацио: Здесь нету Гамлета, здесь есть лишь только клоунада. Как там у русских: назвался груздем — в кузов полезай. Ставишь Гамлета — изволь, ставь Гамлета, а не непонятно что. Поэтому нет милости и нет простого снисхождения. Коль были бы герои вымышлены и вымышлен сюжет, то не было бы и такого спроса. А так — позор, конечно же, позор.

Сцена II

Трибуна. За ней Горацио.

Горацио: Я не жесток, но справедлив — за то, что надо, как и полагается, такая постановка была разнесена, но сие не суть. Ведь есть другие мизансцены, компоненты, элементы — один из них никак не может все решить на пользу иль на вред. И вроде бы на первый взгляд как раз-то с ними все в порядке. Тут все то, что мы привыкли называть системой point'n'click. И в принципе, он здесь хорош: загадки понемногу напрягают мозг и заставляют приложить к решенью мысли, логику и волю. Но раз за разом все одно и то же, и то, что заставляло думать первый час, в час другой лишь вызывает недоумение своею постоянной сложности величиной. Здесь сложность есть константа. И без вызова нам постоянного, который заставляет играть загадка за загадкою, минута за минутой, игра надоедает — это факт. А совершенно неуместные и нелогичные дуэли-поединки тут, мягко говоря, лишь вызывают смех. Не искренний, а больше уж надменный. Увы-увы.

Солнце восходит. Появляется тень.

Тень: Но ты признал, что тут не так уж плохо!

Горацио: Да, признал. Моменты увлеченья есть, что позволяет наречь сию игру противными словами "крепкий середняк". И все, и те места, где по задумке должно быть то, что нас цепляло бы и возвращало к игре от раза раз, они пусты. Взять ту мифическую атмосферу — и где она? Мы говорили то, что нету тут Шекспира — откинем это. И все, что остается, — вторичная и пресная пародия на прошлогоднего мессию. Да, я о пресловутом путешествии в такой приятный сердцу город — город для машин. Но там, где было очарование вечерней Праги, состряпанное человеком по фамилии Дворски, у Галанина осталась пустота. Тут нет тематики и нет аллюзий, и этот Hamlet — простой пустой мультфильм.

Тень: Понятно, кое-что достойно и повышенной любви за ряд аллюзий и метафор, которые и вовсе мимо многих нас пройдут. Их можно выделять, а можно их откинуть, но все же не стоит только лишь на это уповать.

Горацио: Не уповали бы, если бы тут слепо и неумело не был бы скопирован тот самый "Машинариум". Точнее, не было бы попытки все с него содрать и выдать за свое. И чувство дежа-вю тут как раз-то не из приятных, как ни обидно это признавать.

Акт III

Просторный зал. Множество неизвестных зрителей. Хамлет пишет картину.

Хамлет: Рисуя. Да, отличные картины, где есть талант художника, талант бесспорный. И можно обвинять в минимализме, но важно помнить, что минимализм — это стиль. Когда сплошные линии и игра контрастов заменяют буйство красок и высокую детализацию всего. Весьма красиво, мило глазу, никто не будет отрицать.

Входит Горацио с телом Гамлета.

Горацио: Никто не будет — не буду также я. Стиль есть, а это уж немало, а стиль, который радует, тем более хорошо. Единственное но — так это то же дежа-вю, смотря на эти переливы действа и движение картинок, не покидает ощущение о вдохновителе. Да-да, стиль Дворски, но все-таки во многом он другой: без мелких деталей и неторопливости движений, но средства подачи белыми облаками мыслей, и стремление придать мультяшным персонажам ту самую загадку. Впрочем, это то же, что ничуть не принижает всех заслуг.

Хамлет: Так что же у нас в итоге? Неплохо, да, но в разрезе Гамлета все это — яд.

Хамлет падает.

Горацио: А дальше что: нет повести придурочней на свете, чем повесть о Хромео и корейском драндулете?

Похоронный марш. Все уходят, унося тела, после чего раздается пушечный залп.

РАДОСТИ:

Неплохой визуальный стиль
Загадки поначалу увлекают
Скоротечность

ГАДОСТИ:

Глумление над нетленной классикой
Пустой поверхностный сюжет
Шутовские пресные персонажи
Сложность не возрастает
Поединки с боссами совершенно выбиваются из игры
Влияние работ Amanita Design во всем

ОЦЕНКА:

6.0

ВЫВОД:

За исключением того, чего здесь нет для звания шедевра, хита или просто хорошей игры, в Hamlet есть все для простенькой тривиальной адвенчуры. Стоимость которой неоправданно высока.

Слава Кунцевич





ОБЗОР

Warhammer 40.000: Dawn of War II — Chaos Rising

Жанр: RTS
Платформа: PC
Разработчик: Relic Entertainment
Издатель: THQ
Издатель в СНГ: Акелла
Похожие игры: серия Ground Control, серия Warhammer 40.000: Dawn of War
Минимальные системные требования: процессор с частотой 3,2 ГГц; 1 Гб ОЗУ, видеокарта уровня NVIDIA GeForce 6600GT; 4 Гб свободного места на жестком диске; Интернет-соединение
Рекомендуемые системные требования: двухъядерный процессор с частотой 2,6 ГГц; 2 Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 7800GT; 4 Гб свободного места на жестком диске; Интернет-соединение
Официальный сайт игры: www.dawnofwar2.com





Вселенная Warhammer 40.000 успешно будоражит умы всего цивилизованного человечества уже больше 20 лет. Все это время этот мир кровавой войны только и делал, что безостановочно рос, расширялся, дополнялся и всячески завоевывал новые горизонты, а вместе с ним увеличивалась и огромная армия, целый легион поклонников этой dark'n'grim-вселенной.

Естественно, со временем Warhammer 40.000 постепенно стала выходить за рамки настольной игры, проникая в мир компьютерных игр. Впрочем, действительно удачных проектов "по мотивам" было чрезвычайно мало. Однако ситуация кардинально изменилась в 2004 году, когда в свет вышла стратегия Warhammer 40.000: Dawn of War от канадских кудесников стратегического жанра из студии Relic. Неплохая графика, глубоко продуманный "мясной" геймплей, сумасшедшая динамика и, главное, тщательно перенесенная на экраны мониторов атмосфера и стилистика настольного оригинала сделали свое дело — игра мгновенно завоевала популярность у общественности и обросла тремя дополнениями и многочисленными фанатскими модификациями. А затем последовало полновесное продолжение, которое, впрочем, оказалось довольно спорным — в основном из-за решения разработчиков кардинально изменить стиль геймплея, сместив его в сторону тактики и практически полностью убрав строительство баз. Впрочем, это не сильно повлияло на популярность серии — ее как любили, так и продолжают любить.

Хаос уполномочен заявить

Теперь же мы имеем дело с первым дополнением к Dawn of War II, получившим говорящий подзаголовок Chaos Rising. Сразу хочется отметить одну приятную особенность адд-она: он полностью самостоятелен, то есть для его установки не потребуется наличие оригинальной игры. С другой стороны, правда, по-прежнему придется мириться с необходимостью Интернет-активации и выкачивания увесистых патчей.

Первое, главное и, по сути, единственное крупное нововведение дополнения понятно уже из названия. Речь идет, разумеется, о введении полноценной пятой стороны конфликта — проклятых космодесантников Хаоса. К чести разработчиков, они перенесли хаоситов в игру максимально тщательно, с соблюдением всех атрибутов и специфики расы.

Как и у других рас, игроку-хаоситу на выбор предлагается три героя: Лорд Хаоса, Чемпион Чумы и Колдун. Каждый герой поклоняется тому или иному темному божеству, что определяет набор доступных глобальных способностей. В стане простых войск тоже порядок. Отряды еретиков, космодесантников, Кровопускатели, Чумные десантники при поддержке танков "Хищник" и проклятых Дредноутов — и это еще далеко не все, что окажется в вашем распоряжении. Все во славу Хаоса!

Разумеется, войска других рас тоже не остались обделенными — каждая из них получила пополнение. Тираниды отныне могут выпускать на поле боя выводок Генокрадов, эльдары получили в свое распоряжение медленных, но хорошо вооруженных Призрачных Стражей, орки — бойца поддержки Чудилу, а космодесантники — могущественного колдуна-Библиария. Не сказать чтобы новые бойцы значительно влияют на геймплей, но некоторое разнообразие в тактики внести способны.

Покой нам только снится

По мере выхода адд-онов к первому Dawn of War можно было проследить довольно неприятную тенденцию. При увеличении в количестве (появлялось все больше новых рас и прочего) все сильнее и сильнее страдало качество — длинная кампания постепенно скукожилась до совершенно бессюжетного глобального завоевания. К счастью, в Dawn of War II разработчики отказались от этой идеи и вернули игрокам нормальную историю о вторжении насекомоподобных Тиранидов флота-Улья Левиафан в человеческий сектор космоса.

Chaos Rising продолжает сюжетную линию оригинала. Одна напасть сменилась другой — спустя год после отражения угрозы Тиранидов в подсекторе Аврелия случилось знаменательное событие. Планета Аврелия, много лет назад бесследно исчезнувшая в бушующем Варп-шторме, внезапно вернулась в нормальное пространство. Однако за годы блуждания в подпространстве она значительно изменилась — лед сковал некогда населенный мир, и его облюбовал грозный Черный Легион Хаоса. И теперь прославленным космодесантникам из Ордена Кровавых Воронов предстоит принять новую битву с древнейшим врагом человечества, и эта битва будет трудна как никогда.

Кампания, как и раньше, по-прежнему только одна, за Имперских космодесантников. При первом старте одиночной кампании, по аналогии с последними творениями BioWare, игра услужливо предложит экспортировать персонажей из оригинала. Если же вы новичок и впервые играете в Dawn of War II или у вас просто не сохранились файлы персонажей — тоже не беда, вам будет предложена уже прокачанная и экипированная пачка героев. Впрочем, развернуться еще будет где — максимальный уровень развития повышен до отметки 30, кроме того, разработчики ожидаемо добавили в игру множество новых предметов экипировки для героев.

Основной проблемой оригинального Dawn of War II было повальное однообразие и самокопирование — проходить миссии было зачастую скучно и неинтересно. К счастью, в дополнении разработчики исправили это упущение. Пусть продолжительность кампании сократилась до двух десятков заданий, зато каждое из них (даже необязательные) не в пример лучше проработаны. Более того, кампания теперь, по сути, нелинейная. Ноги у этого факта растут из еще одного нововведения Chaos Rising — показателя уровня "Порчи" (Corruption Level). Как и во времена Ереси Хоруса, Хаос постепенно проникает в души ваших подчиненных, и только от вас зависит, воспротивятся праведные космодесантники тлетворному влиянию Тьмы или падут в пучину предательства. Любые ваши действия влияют на показатель "Порчи". Защитили какую-нибудь священную имперскую реликвию — души воинов очистились, отдали ее в грязные лапы врага — получите прирост показателя. Увеличение уровня "Порчи" открывает доступ к различным ранее недоступным способностям, имеющим откровенно хаоситский уклон, но перекрывает доступ к старым. Более того, многие высокоуровневые вещи требуют того или иного показателя параметра "Порчи". Так что, дамы и господа, выбор за вами — только учтите, что от него зависит не только сиюминутное положение, но и вообще все течение кампании вплоть до финала, коих тут несколько.

Разработчики из Relic при разработке дополнения решили особо не заморачиваться и использовали старый, проверенный временем метод "тех же щей, да погуще влей". И получилось, надо сказать, очень и очень хорошо. При неизменных графике и звуке, которые и раньше были на весьма достойном уровне, они устранили практически все недостатки Dawn of War II, добавив много новинок в геймплей, при этом чувствуется их фирменное внимание к деталям. Ситуации, когда адд-он практически по всем параметрам превосходит оригинал, случаются чрезвычайно редко — и это именно такой случай. Нам же остается только наслаждаться игрой и ждать анонса следующего дополнения, которое, как мы уверены, не заставит себя долго ждать: еще много рас вселенной Warhammer 40.000 ждут своего часа.

РАДОСТИ:

Хаос как новая сторона конфликта
Интересная одиночная кампания
Похвальное разнообразие в геймплее
Самостоятельность дополнения

ГАДОСТИ:

Малая продолжительность кампании
Никаких подвижек в плане графики

ОЦЕНКА:

8.5

ВЫВОД:

Отличное дополнение к хорошей игре — и этим все сказано. Поклонникам оригинального Dawn of War II играть обязательно, да и простым любителям достойных стратегий можно настоятельно рекомендовать для ознакомления.

Алексей Апанасевич

ОБЗОР

Фобос: 1953

Жанр: *квест*
Платформа: *PC*
Разработчик: *Phantomery Interactive*
Издатель: *CP Digital*
Похожие игры: *Sublustrum, Dark Fall: Lost Souls*
Минимальные системные требования: *процессор с частотой 1,5 ГГц; 256 Мб ОЗУ; видеокарта с 128 Мб ОЗУ и поддержкой шейдеров версии 2.0; 1,5 Гб свободного места на жестком диске*
Рекомендуемые системные требования: *процессор с частотой 2,0 ГГц; 512 Мб ОЗУ; видеокарта с 256 Мб ОЗУ и поддержкой шейдеров версии 2.0; 1,5 Гб свободного места на жестком диске*
Официальный сайт игры: *www.phobos.su*

Старое развлечение. Вы или его плохо помните, или позабыли, или вообще никогда не видели. Interactive Fiction. Нет, это не жанр "Фобоса: 1953". Это жанр того, во что мы предлагаем вам сыграть при прочтении этой рецензии. Правила просты — следуйте по тексту за указателями в зависимости от вашего выбора. Вы хотите сыграть в игру?

Выбор есть всегда. Делать или не делать. Участвовать или пройти мимо. Быть "в" или "вне". Выбирать из многообразия дорог, путей, сценариев, зачастую непредсказуемых, с совершенно неожиданными развязками, вытягивающих к солнцу или заводящих в положение куда худшее, чем то, с которого вы начинали. И далеко не всегда в выборе главное не ошибиться. Ошибки — опыт, ошибки — повторение или отсутствие их в дальнейшем, ошибки как остановка, осмысление и вновь выбор. Иногда выбор делаете вы, иногда выбор делают за вас, но всегда к развитию и финалу вы приходите вне зависимости от запланированного и желаемого. Но в вашей власти вернуться на несколько шагов назад и вновь сделать выбор. Пока не будет найден приемлемый путь. Итак, сыграем в игру? ("Конечно, сыграем" — читаете дальше. "Идите к лешему" — переход к пункту 2".)

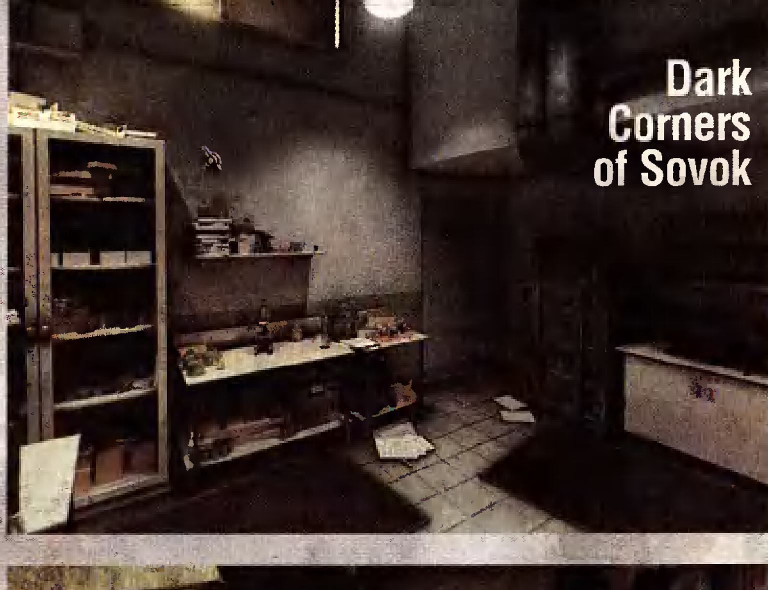
1. Уже можно сделать кое-какие выводы. И вы уже не можете представить себе Phantomery Interactive отдельно от жанра "квест". Вы или играли в одну из лучших адвенчур 2008-го — Sublustrum, или еще поиграете, а если жанр вас вообще не интересует, то перейдите к пункту *. Вы знали или узнаете ее как атмосферную игру. С неплохим сюжетом, но с главенством атмосферы. Узнаете или знаете как аккуратно отточенную в стилистике стимпанка, но берущую атмосферой. И вы уверены или сомневаетесь, что если бы в ней не было ничего кроме атмосферы, то она все равно была бы чудо как хороша. Вы в праве ожидать от авторов Sublustrum повторения успеха или полного провала. Вы верите, надеетесь, сомневаетесь. Вас смущает то, что это игра по кино? Вы вообще в курсе такого феномена, как игры по кино? ("Да, в курсе. А что за игра-то?" — переход к пункту 4. "Да, в курсе. А что за фильм-то?" — переход к пункту 6. "Нет, а что с ними не так?" — переход к пункту 3".)

2. Вы переворачиваете страницу и читаете газету дальше.

3. Игроизации кинофильмов — это родовое проклятие всей индустрии по производству и тиражированию виртуальных развлечений. Вы можете придерживаться разных точек зрения. Вы можете обвинять тех самых алчных издателей, стремящихся продать под шумок кинопроката бестолковую и плохо исполненную поделку по мотивам, которые нанимают на это дело тех самых поденщиков и устанавливают жесткие сроки. И издателям плевать на то, что к дедлайну проект может быть элементарно недоделан. А расплачиваетесь за это вы. Вы можете выбрать другой путь и поддержать те редкие, но, бывает, хорошие игры по кинолентам, не цитирующие и зачастую полностью переписанные и оттого уже вроде и не привязанные к фильмам, но номинальное отношение к ним имеющие. В любом случае, вам стоит перестраховаться и запастись бумажными пакетами перед ознакомлением с игрой по киноленте. ("А как этот фильм?" — переход к пункту 6. "Так игра по фильму?" — переход к пункту 5. "Все, не хочу это читать!" — к пункту 2. "Игра — трэш?" — к пункту 11.)

4. Вам может нравиться подкласс панорамных квестов, может не нравиться, а может, вы видите его впервые. И весь геймплей, как бы вы ни возмущались или ни визжали от радости, — это исследование, сбор, прочтение, поиски, изучение и вывод к дальнейшему выбору. Не сложный в роли каких-то логических цепочек и закрученных мозголомок, но спокойный и последовательный. И все по этой части, даже если вы ждали большего. Как в немногих адвенчурах, здесь ставка делается не на разгадывание, а на поиск разгадки. Неформатный подход может радовать вас своей неформатностью, а может бесить своей неформатностью, а еще вам может быть на него плевать. ("Ненавижу квесты" — к пункту 2. "А о чем это?" — читаем далее. "А как смотрится?" — к пункту 8).

5. Благо вы быстро поймете, что это игра не совсем по фильму. Это — предыстория. И сюжет игры с сюжетом фильма связан только лишь местом пребывания, и ничем более. Этот тот самый бункер, а после — клуб. Более никакой сюжетной связи, никаких похожих ходов — словом, ничего. И вы — Глеб Михайлов, электромеханик. Вас не интересовало, на какой объект вы наведались, и не интересовало, что здесь происходит. Была единственная цель — ремонт, ведь вы — всего лишь техник. А дальше — темнота. Тот самый случай, когда вы приходите в себя там, где из себя не выходили, мало что помня, вообще ничего не понимая. И голос, как будто бы из громкоговорителей, а может, он звучит только лишь в воображении. Теперь цель другая — просто выбраться. Исследуя. Изучая. Раскрывая. Для себя. И нет ничего лихо закрученного — вы просто ищете путь на волю. Сюжет второстепенен, но вы можете считать, что это плохо, а можете плевать. ("А чем заканчивается?" — к пункту 7. "Чем впечатляет?" — к пункту 9.)





6. Многие, а может, и вы, купились на рекламу и поддержали одноименное кино своими кровными. Вы сделали выбор: смотреть или нет, платить или нет — или вообще ничего не слышали про фильм. Вы были предупреждены, а может, надеялись. Режиссер Олег Асадулин в наших местах практически неизвестен и снимал лишь немецкие малобюджетные триллеры, которых вы не видели. Вы могли заблуждаться. Но фамилия "Бондарчук" и имя "Федор" среди продюсеров должны были вас настораживать, хотя, может, фильмы, к которым он имеет отношение, вам нравились. Как бы то ни было, какой бы выбор вы ни сделали, результат был один — поверхностный и насквозь вторичный молодежный триллер, каких сотни. Но это не исключает того, что фильм при всем своем невысоком качестве мог вам понравиться. Но все равно это уже причина в копилку недоверия и еще один ваш шаг от пути ознакомления с игрой. А если вы читали и знаете, что изначально игра планировалась многосерийная, но идея затухла, то уже можно относиться заранее презрительно. ("Так игра по фильму?" — к пункту 5. "Такой же отстой?" — к пункту 11.)

7. Но каким бы статусом второстепенного сопровождения ни обладал сюжет, вы можете отрицать важность окончания. Не раскрывая карты, но чувствуя его смазанным. Вы можете окрестить это емкой фразой про "кончилось никак и ничем". Вы можете из-за этого расстраиваться — и будете правы. Вы можете вспомнить, что изначально планировался многоэпизодный сериал, и понять разработчиков, и или успокоиться, или по-прежнему негодовать. И или радоваться скоротечности из-за того, что это закончилось, или поносить быстрый финал из-за того, что это закончилось так рано. (К пункту 9.)

8. Вы можете отзываться о графике плохо. Из-за того, что это панорамный квест. Из-за того, что высокое разрешение и отличная детализация — это не про "Фобос: 1953". Из-за однообразных серых коридоров и вызывающих клаустрофобию маленьких локаций. Вы имеете достаточно причин для того, чтобы не любить эту игру за недостаточно современное техническое оснащение. А можете полюбить или просто симпатизировать. Из-за уникального визуального стиля, подчеркнутого наводящей фобии темнотой, за это можете и не любить. Из-за патологического внимания к тысяче и еще одной мелочи, вроде журналов "Крокодил". Из-за иллюстрации похождения в противогазе и ухудшения зрения ввиду токсического отравления. А можете остаться полностью равнодушными. ("На что влияет графика?" — далее. "Что еще по техчасти?" — к пункту 10.)

9. Вы можете чувствовать, вникать, понимать, участвовать, принимать, отвергать или не делать ничего из перечисленного. Но, как и прежде, балом правит атмосфера, вне зависимости, нравится вам это или нет или вы вообще ее не замечаете. Погружаетесь ли вы в потоки философии от голоса в приемнике или воображении, исследующем природу страхов, ужасов, фобий, или снисходительно улыбаетесь, или вам опять же плевать. Нагнетаете ли вы себе собственные страшилки, когда луч фонарика шарит по темным коридорам и появляются или мерещатся призраки этого места, или любопытны, или вас вообще это не интересует. Шевелятся ли у вас волосы на голове при прочтении отчетов исследований и опытов над людьми или нет, или частично. Задыхаетесь ли вместе с героем от недостатка кислорода или отравления, или посмеиваетесь над этим, или принимаете как должное, а то и вовсе не замечаете. И замечаете ли вы массу мелочей, которые пусть виртуально, но переносят или не переносят вас в 1953 год — на это работает тут многое, как чтение своих стихов Маяковским или доклады членов политбюро. А может, и ничего не замечаете или не хотите замечать. Атмосфера — это сок, распробовали вы его или нет. ("Все, это мое!" — к пункту 2. "А как смотрится?" — к пункту 8.)

10. Вы можете любить музыкальное сопровождение за мрачный, депрессивный и местами пугающий эмбиент, записанный группой Anthesteria самого руководителя студии-разработчика Георгия Белоглазова. И вы можете любить звуковое сопровождение за все эти шорохи и учащенное сердцебиение. А можете за это и не любить. А можете и наплевать. (Читайте далее).

11. Вы можете считать "Фобос: 1953" плохим квестом весьма обоснованно — вы не почувствовали той атмосферы или не захотели почувствовать, вас взбесила технологическая отсталость, а сюжет оказался пустым. Вы можете считать "Фобос: 1953" хорошим квестом весьма обоснованно — вы прониклись той самой душой игры и были очарованы необыкновенным стилем. Вы можете считать "Фобос: 1953" средним квестом — вы его просто пробежали. Или все вместе. Или ничего из этого. Или другие варианты, которые выбираете вы. ("Так о чем игра-то?" — к пункту 5. "Выводы сделаны" — к пункту 2.)

Конец.

РАДОСТИ:

Лишь номинальная связь с некачественным фильмом-первоисточником
Великолепная атмосфера во всем
Отличный визуальный стиль
Отменное музыкальное сопровождение

ГАДОСТИ:

Сбитый к концу сюжет
Слабое техническое оснащение

ОЦЕНКА:

7.5

ВЫВОД:

Не добравшись до лавров "Сублюструма", но оставаясь отличным квестом не без недостатков.

Слава Кунцевич





ОБЗОР

The Settlers 7: Paths to a Kingdom

Веселая ферма

Жанр: *RTS*
Платформа: *PC*
Разработчик: *Blue Byte Software*
Издатель: *Ubisoft*
Издатель в СНГ: *Новый Диск*
Название локализованной версии: *The Settlers 7: Право на трон*
Похожие игры: *серия Settlers, серия Anno, Knights and Merchants*
Минимальные системные требования: *процессор уровня Intel Pentium 4 2,0 ГГц или AMD Athlon 2600+; 2 Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 7900 или ATI Radeon X1900; 8 Гб свободного места на жестком диске; Интернет-соединение*
Рекомендуемые системные требования: *двухъядерный процессор; 4 Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 8800 или ATI Radeon HD 3870; 8 Гб свободного места на жестком диске; Интернет-соединение*
Официальный сайт игры: *thesettlers.uk.ubi.com/the-settlers-7*





Все течет, все изменяется. На этом держится вся история. Человек изобретает колесо и раз от раза заново изобретает велосипед. Герон создает прототип парового двигателя, а Иеронимо де Бомонт спустя столетия находит ему применение. В 1840 году Деларю создает первую лампу накаливания. Джеймс Кэмерон снимает "Аватар", собравший почти три миллиарда долларов, и возглавляет борьбу туземцев Амазонии против "злого белого человека". А есть другие формации жизни и истории. Не всем быть героями — кому-то следует и плести свою шелковую нить. И это тоже может быть очень интересным.

Затмевается или отбрасывается все иное, что иногда, как ни крути, заползает в головы спасителям и властителям виртуальных миров. Никакого эпоса, глобальности, а лишь только сельскохозяйственная непосредственность. Без политических интрижек и попыток завладеть всем и сразу. Без крестовых походов на земли богатых иноверцев и революционной борьбы за право на трон. Без монстров и чудовищ, полчищ варваров и шагов между веками, таблиц социологических исследований и торговли международных масштабов. А на откуп — ведение нетопливного хозяйства с выстраиванием множества алгоритмов, и благодарность за них одна — созерцание сельского быта. Суета сует, но наращивание количества буханок хлеба на складах, пьющие эль в таверне крестьяне-пузики и выпас крупнорогатого скота могут быть захватывающими и увлекательными. И пусть тут есть немного войны и науки, все это лишь "абы было". На плечах Blue Byte лежало не просто создание новой части игросериала The Settlers, но и попытка вывести его из застоя.

Единая начинка — разные направления. Как водится, кампания, одиночные сценарии и многопользовательское сельское хозяйство. Сетовать ли на привычное единообразие — дело выбора и желания, можно вспомнить про рака на безрыбье, но новых идей нет, как ни крути. Конечно же, гибкая настройка присутствует, и выйти в лидеры, победить, одолеть противников можно множеством способов: победа по очкам, деньгам, поселениям. Результаты — разные, путь — один: углубление в хозяйственную и строительную части.

В соответствии с последними веяньями, обучение интегрировано в кампанию, поэтому знакомство с игрой начинается именно с него. Хотя тут есть и просчеты: вы фанат жанра и видели, играли, изучали эту серию или серии схожие, вы прочли и наизусть выучили многостраничный мануал — и первые часы сюжетного сценария покажутся для вас нудными, затянутыми и необязательными. А пропустить нельзя. Но тем лучше для новичков: каждое действие разжевывается до самых незначительных мелочей, кладется в рот и за вас проглатывается — что-то упустить за время обучения невозможно. От выращивания зерна и до поглощения хлебушка в закусочных, от научных изысканий в монастырях и до военных действий. И разбуди вас средь ночи с требованием возвести древний город и наладить его замкнутую экономику — справитесь на раздва. Как там: повторение — мать учения? В The Settlers 7 это правило работает как надо. Да только, не забыв похвалить, не забудем и поругать за то же — вроде сюжетная кампания, а сюжета тут совсем немного. Да, есть город-королевство, который требуется превратить в миниатюрную империю, но ничего более. И даже успешный прием из Anno 1404, когда генератором случайных чисел нам подкидывали миниатюрные дополнительные квесты, обошел наработку Ubisoft стороной. И игра линейна настолько, насколько вообще может быть линейной представитель такого более чем свободного жанра.

The Settlers 7 берет другим, и берет хорошо. А казалось бы, такая система в индустрии виртуальных развлечений вообще бесперспективна, потому как, по словам псевдоаналитиков, игры должны веселить — и никак иначе. Ан нет, это успех, и быстрорастущие миллионы поклонников Farmville — показатель того, что хозяйство затягивает. И чем оно сложнее и запутаннее, тем затягивает сильнее. И в этом вся The Settlers 7. Игровой процесс — это непрерывное выстраивание всех экономических компонентов внутри одного или нескольких поселений, где каждый просчет или элементарная невнимательность грозит тем, что жизнь вашего миниатюрного королевства будет парализована на долгое время.

На вершине "пищевой цепочки" — войска: для расширения сферы влияния и продвижения по сценарию в любом случае приходится воевать. А войска требуют денег и пропитания, на которые работает вся экономика. Над производством звонкой монеты потеет чеканщик, которому нужны рабочее место, драгоценные металлы и еда. Первое обеспечивают едящие строители из обработанных едящими плотниками деревьев и едящими тесальщиками камней, которые доставлены едящими грузчиками от едящего дровосека и едящего же камнелома. И их всех кормят фермеры, выращивающие зерно, из которого пекари делают хлеб, выращивающие виноград, из которого винոделы делают вино, выращивающие скотину, из которых мясники делают колбасу. И это только скелет, к которому подключается духовенство, оружейники, кузнецы, повара, рыбаки, пивовары, портные, сапожники, охотники и многие-многие прочие. И в конечном итоге наша крохотная деревенька превращается в некислых масштабов город, окутанный паутиной инфраструктуры и постоянно находящийся в движении. И стоит убрать один компонент — и останавливается строительство зданий, прекращается развитие, а недостроенная дорога парализует всю жизнедеятельность поселения. Важна тут и логистика — носильщиков можно пустить по короткому маршруту, а можно и в обход, а столпотворения на основных магистралях приводит к заторам — и вновь экономика стоит. Не помешает и хорошо продуманная торговая сеть: некоторые ресурсы недоступны, а других попросту не хватает — приходится что-то продавать, а что-то покупать. И даже если всего вроде бы достаточно, это не значит, что через несколько минут какой-нибудь ресурс не станет дефицитным. Поэтому все эти, казалось бы, мелочи приходится постоянно отслеживать и учитывать, и вы набьете себе не один десяток шишек, пока научитесь следить за экономикой вашего города в динамике, предусматривая все непредвиденные ситуации. И так минута за минутой, действие за действием, постройка за постройкой, час за часом — вот уже и пролетела ночь.

И ровно то же время, что вы потратите на прокладку дорог и налаживание экономических связей, вы будете просто наблюдать. Очаровательная графика в слегка мультяшной стилистике приковывает взгляд трепещущими под дуновениями ветра листочками на деревьях и шмыгающей туда-сюда по лесам живностью. Игра не просто красива, обладая текстурами отличной проработки, безупречными моделями и весьма недурственной анимацией, но и притягивает взоры неторопливостью и каким-то размеренно-меланхоличным игровым процессом. И вот вы уже полчаса просто наблюдаете за тем, как подопечные поглощают пиво в таверне или сооружают кожевельную мастерскую под симпатичные переливы инструментальной спокойной музыки. Суета сует.

Но, как и обычно, не без минусов, не без недостатков. И вновь традиционно перед нами предстает напрочь атрофированная и скучная боевая часть. Ей серия никогда не блистала, но в The Settlers 7 все совсем уж печально. Забудьте про тактические схемы и стратегические решения, засады и фланговые удары и прочее — войска ваши и армия противника просто станут друг напротив друга, подумают немного и начнут неторопливо тыкать друг в друга копьями или так же неспешно стрелять по оборонным сооружениям из мушкетов. И ладно если бы это тут было как дополнительная функция, но в конечном итоге все одно ваша экономика работает на нужды армии. И второе — это однообразие и недолговечность в одном лице. Вот пройдена кампания и несколько сценариев в скирмише, парочка противников обыграна в экономической борьбе на просторах многопользовательских поединков — и все, конец, стоп, баста, играть больше не хочется. В который раз Blue Byte наступает на те же грабли, не обеспечивая должных побудительных мотивов. Остается ждать дополнений в надежде на то, что с их помощью завезут что-нибудь новенькое. Хотя, быть может, через полгода-год мы вновь запустим The Settlers 7: Paths to a Kingdom.

Из застоя серия выведена не была — седьмая часть щеголяет атрофированной боевой системой и все еще через некоторое время надоедает. Фактически, тут нет ни одной новой идеи, что плохо. Хорошо то, что старое и любимое в игре попрежнему сохранено и ладно выглядит.

РАДОСТИ:

Быт затягивает и увлекает
Хозяйственная система проработана до мелочей
Очаровательная графика
Милая сердцу музыка

ГАДОСТИ:

Все по-старому, и болячки те же

ОЦЕНКА:

7.6

ВЫВОД:

Эксперименты возложены на жертвенный алтарь традиционности, и Settlers 7 остается такой же затягивающей на дни, но после этого надоедающей. И постоянно красивой — этого не отнять.

Слава Кунцевич

ОБЗОР

Resonance of Fate

Опоздавший резонанс

Жанр: jRPG
Платформы: Xbox 360, PlayStation 3
Разработчик: tri-Ace Corporation
Издатель: SEGA
Похожие игры: Valkyrie Chronicles, Valkyrie Profile
Официальный сайт игры: www.sega.com/games/resonance-of-fate

Красивые и скупые на смысл ролики, боссы на пол-экрана, узнаваемая механика боя и дурацкий сюжет — в Resonance of Fate все на месте от традиционной jRPG. Только замените трехметровые мечи и магию на современные огнестрельные стволы, а яой с придурковатыми прическами — на персонажей, раскрытию характеров которых позавидовал бы господин Мураками, — вот вам видение современной RPG от японцев, ориентированной на западный рынок. Герои здесь предпочитают пистолеты с гранатами и, выделывая кульбиты не хуже Данте, превращают каждую из многочисленных схваток с жестяными бочками и рэкетирами в настоящее цирковое представление. Пошаговый бой отныне разбавлен бешеной real-time динамикой, все происходящее облачено в добротный стимпанк и музыку, будто подсмотренную в Fable 2. В рамках своего жанра Resonance of Fate опасна и непредсказуема по производимому впечатлению.

Fate no more

Трое главгероев происходят из класса наемников, населяющих вымышленный мир Базеля — огромной очистительной башни, фильтрующей для жителей Земли кислород, которого осталось совсем немного вследствие неаккуратного обращения человечества с природой. В местный социум входят также слои бедняков, ютящихся у подножия огромного сооружения, и высшая каста кардиналов, символизирующая роскошь и безразличие, что характерным образом отразилось на облике ее представителей. В один момент башня перестает нормально работать, кто-то начинает думать о вещах, думать о которых не стоит, и кому-то нужно во всем этом разобраться...

В любом случае, все это пустое: знать, что здесь к чему, решительно не обязательно. Сюжету с миром в Resonance of Fate гордо и откровенно на вас наплевать. Никто не тянет за руку немедленно спасать кого-то, человечеству уже не угрожает опасность — все предрешено и без того. Массивные шестерни Базеля, пронизывающие город, неторопливо вращаются под приятный симфонический аккомпанемент, жители улыбаются вам и солнцу. Отрешенность чувствуется буквально во всем. Довольно разговорчивые NPC, тем не менее, первыми не спешат навстречу, и, если вы не проявите инициативу, ребенок-инвалид останется без помощи, а толстый коммерсант не отыщет свой утерянный дипломат. Награда в любом случае положена исключительно материальная, и, как ни странно, банальный стимул отгрести лишнюю тысячу работает лучше совести.

За сам же нарратив игре вообще стоило бы поставить высшую оценку: тяжело припомнить столь грамотно выверенную подачу фирменного японского игрового материала, так приятно и легко воспринимаемого публикой, взращенной — в лучшем случае — на серии Final Fantasy. На примере Resonance of Fate можно разъяснять, что такое классическая японская пантомима: не произнеси персонажи за всю игру и единого слова — вы все равно ждали бы следующего кадра, подсознательно все понимая и наслаждаясь.

Не раз придется с удивлением заметить, что вместо нервной беготни большую часть игрового времени проводишь в кузнице или бутике, модифицируя по чертежам пистолет либо покупая новые солнцезащитные очки. И только нехватка денег на новые безделушки заставит команду охотников (так именуют горожане вашу команду из трех человек, со словом "охота" которых роднит лишь отстрел попадающихся среди врагов ящериц-переростков) взять один из многочисленных сайдовых либо основных квестов и лениво выползти сквозь глобальную карту мира в нужную локацию с тем, чтобы сделать больно комунибудь из здешнего обширного, но не разнообразного бестиария. В награду — деньги, энергетические шестигранники и куча металлолома. Первое, понятно, на новые джинсы. Шестигранниками по принципу мозаики прокладывается путь на карте, ввиду того, что Базель с годами ветшает и близлежащие области оказываются захламленными до непроходимости. Металлолом же — крайне ценная составляющая здешней производственной системы: путем длительных манипуляций и совмещений с другими кусками можно получить новую схему мощного прицела, вместительного рожка или увеличивающего урон дула. Любой апгрейд оправдывает затраченные усилия и даже необходим: рано или поздно при слабой командной прокачке и ржавом арсенале попытки "разобрать" очередную квестовую либо случайно попавшуюся во время путешествия по этажам Базеля тусовку заканчиваются на меню загрузки. Мотивация для того, чтобы пыхтеть час за часом, выполняя дополнительные миссии, скапливая кредиты и набивая уровни, поверьте, присутствует.





Игра поступает честно, обозначая краеугольные углы своего геймплея буквально сразу же, в некотором смысле проводя таким образом отсев нежелающих продолжать исследование этой не совсем обычной jRPG. Побрезговав в начале советом прохожего ознакомиться на Арене с подробным руководством ведения боя, в первой же стычке получаешь шанс ощутить себя в этом деле полным профаном, пускай за плечами хоть вся "финалка" и еще пара знаковых серий. Поединки вырисовываются собой во впечатлении нечто среднее между Valkyrie Profile 2 от той же tri-Ace и... Stranglehold. По сути, вся битва — это один большой реалтайм-отстрел врагов, поставленный на паузу, именуемую тактическим режимом. Поначалу смущает какой-то круг на цели, закрашивающийся определенным цветом с неприятным звуком, и то, что противники передвигаются по арене одновременно с тобой, успешно стреляя и не давая сделать ход первым. Но после, особенно если предварительно все же пройти обучение, понимаешь, что работает этот симбиоз режимов крайне эффективно и вариантов для реализации своей стратегии — куча. Игра не скатывается до обыкновенного тира, и даже на уровне оружия существуют глобальные различия в типе урона — прямой и косвенный. Не вдаваясь в подробности, можно лишь разъяснить, что, умело комбинируя второй тип с первым, выиграть среднестатистическую стычку можно за полминуты.

Для тяжелых случаев, например, боссов, существует своя система атак, именуемая Hero Actions, и особо эффективная ее разновидность — Tri-Attack. Реализуются перечисленные действия в обмен на Hero Points, которые подбираются при удачной обыкновенной атаке прямо на поле боя и представляют собой мощную комбинацию одновременных действий всех трех персонажей, скоординировав и запустив которую можно одной клавишей регулировать настоящую феерию боя на экране. Очкам героя, разумеется, есть предел, и если сильно увлечься "халявными" атаками, то по окончанию их запаса игра объявит, что теперь для вас действует режим Critical Condition: персонажи трясутся от страха, стреляют через раз, и, собственно, на этом битву можно заканчивать.

Если разобрать боевую систему на предпочитаемые тактики, то проблем, в принципе, не будет, а сражения будут способны увлечь вас довольно надолго. Уровни набираются достаточно быстро, благодаря тому, что выдаются не за очки опыта, как обычно, а за степень нанесенного противникам урона. Трио здоровеет на глазах, и азарт нарастает, благо есть действительно достойные схватки, требующие тщательного планирования и разрешающиеся в течение сорока минут. Кроме того, можно заняться и обыкновенным манчкинством, обшаривая области на карте, отыскивая сундуки с сокровищами и нарываясь на неприятности. Единственное, что может омрачить эту затею, — довольно серьезные проблемы с разнообразием окружения и самих противников.



Time resonance

Resonance of Fate способна завлечь на много часов, коих, по словам разработчиков, за сотню. Для этого потребуется освоить не совсем привычную, но очень удачно реализованную механику боя, научиться смотреть в глаза персонажам и... складывать пазлы на карте мира. Базель в меру обширен и разнообразен, у вас всегда есть выбор, в какую сторону двигаться, и, если избрать строго сюжетную линию в качестве ориентира, удовольствие иссякнет довольно быстро, не дав, впрочем, зародиться скуке.

РАДОСТИ:

Стимпанк
Подача сюжета
Замечательно проработанные характеры
Ролики и музыка
Нетрадиционный сеттинг
Новаторская система боя

ГАДОСТИ:

Однообразие врагов и боевых локаций

ОЦЕНКА:

8.0

ВЫВОД

Сейчас все гадают, что было бы, выйди Resonance of Fate на ту неделю раньше, которая явила миру 13-ую часть легендарного франчайза Final Fantasy. Да ничего. При несопоставимых бюджетах и работе маркетологов обеих компаний, творение Square Enix вполне могло позволить себе презрительно смотреть сверху на "младшего брата", который, гордо прошагав мимо, все же задел широкими плечами разнообразия и стиля давно обнаглевшую серию.

Обзор написан по Xbox 360-версии проекта

Антон Шидловский

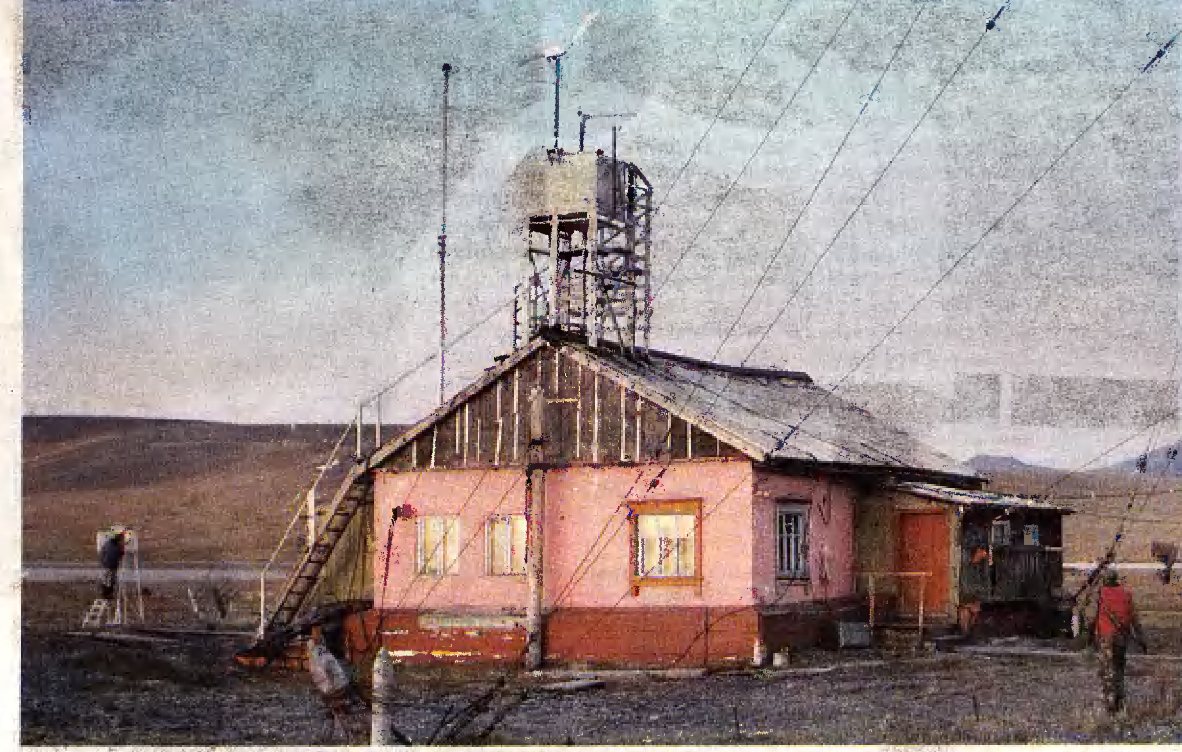
Диск предоставлен магазином "Геймпарк", gamepark.shop.by

КИНО

Как я провел этим летом

"Медведи" на каникулах

Жанр: *драма*
Режиссер: *Алексей Попогребский*
В ролях: *Григорий Добрыгин, Сергей Пускепалис, медведь*
Продолжительность: *124 минуты*



Сначала все было ужасно. С распадом "нерушимого" русскоязычный авторский и не очень кинематограф практически умер, погрязнув в пучинах антисоветчины и порождениях фекальных идеалов. Когда главными были три вещи: обгадить культурное наследие, романтизировать криминал и страсть к малиновым пиджакам, шокировать безыдейной жестью. И всякое уродство вроде выкидышей "тошнотворческого" процесса Балабанова и прочих, не при дамах будет написано, "Зеленых слоников". И это вместо Захарова, Тарковского, Германа, Рубинчика, Лопушанского, Полоки, Апасяна... А обещанная "новая волна" все так же оставляет ждать все тот же ренессанс.

Сперва все было хорошо. Не шибко жалуемые на европейских кинофестивалях. Разве что где-нибудь что-нибудь по мелочи в основе своей. "Как я провел этим летом" стартовал же на "Берлинале-2010", вырывая награду за наградой, "Серебряного медведя" за "Серебряным медведем". Лучшая мужская роль Григорию Добрыгину. Лучшая мужская роль Сергею Пускепалису. За выдающиеся художественные достижения — оператору Павлу Костомарову. За выдающийся художественный вклад в развитие кино — всей съемочной группе. А вместе с тем и ожидаемые опасения. Алексей Попогребский отметился полностью своей работой только в пустом и не впечатляющем фильме "Простые вещи". А приторное "Возвращение" Звягинцева в свое время отхватило сразу двух "Золотых львов" на Венецианском фестивале — нонсенс и недоверие. А злые языки и вовсе твердили, что все свои награды "Как я провел этим летом" получил только из-за предрасположенности председателя жюри Берлинского кинофорума Вернера Херцога к затяжным планам и северной природе. Обласканный критиками и собравший неплохую прессу. И назойливая рекламная кампания, пытающаяся продвинуть заведомо авторский драматический проект как напряженный мейнстримовый триллер, дабы попытаться окупить его в прокате.

Затем все было еще лучше. Павел Костомаров своей работой заработал своего "Медведя". Хотя львиная доля его заслуг — заслуги самого севера Чукотки. Съемки "Как я провел этим летом" проходили на исследовательской станции Валькарай — и что режиссер, что оператор обладали находящимся вокруг кладом дикой и очаровательной природы "российской Исландии". Но подать сотворенное природой в художественном стиле вне рамок BBC и National Geographic, да так, чтобы вспоминался Кормакур и азиатская школа кино, это надо уметь. Вышеназванными затяжными кадрами, нарочито неторопливой панорамной съемкой, не часто, но переходящей в насыщенные спокойствием и напряженностью крупные планы, Костомарову и Попогребскому удается создавать настоящее пиршество для глаз, наслаждаться которым хочется даже более двух часов длительности фильма. А трепетное отношение к предметам интерьера, что важно, совсем ненавязчивое, неплохо работает на создание атмосферы тех лет. И не сказать, что своего "Медведя" на двоих не заслужили Добрыгин и Пускепалис: первый отлично показывает нарастающую паранойю и душевное недоверие к самому себе, а второй — угрюмое недовольство и отсутствие интереса к самому себе. Заслужили.

И, как обычно, повернулось к залу задом. Всплывает главная проблема российского авторского кино — сюжет, смысл, идея. Вырыпаев снимает на удивление стильный "Кислород", на поверку оказавшийся банальной пустышкой и даже немного хуже. За красивыми северными планами "Как я провел этим летом" скрывается вполне классическая театральная постановка с двумя героями. Канонический подход — милое дельце. Взять двух персонажей-антиподов и запихнуть в замкнутое пространство. Причем персонажей, как нельзя более стереотипных и из-за этого неинтересных, что снижает ценность приятной и притягательной актерской игры — характеры их попросту скучны. И если в течение двух часов вполне комфортно и приятно следить за визуальным рядом, то изучать в течение этого же времени вялотекущий, пропитанный отсутствием всяческой интриги, достаточно занудный сюжет нет ну никакого желания. И кроме каноничного конфликта поколений и мировоззрений в фильме нет никакой другой идеи, а весь мифический триллер строится на набившем оскомину ходе, когда один знает то, чего не знает другой.

И, как привычно, закончилось "никак". Финалом картины, когда он словно отрублен, Попогребский расписался в неумении вогнять в интерес кульминацией и удивлять концовкой. И необычайно красивым фильмом, смысловой начинки и идейных позывов в котором — ноль.

Слава Кунцевич

Хлоя

Драма среднего возраста

Название в оригинале: *Chloe*
Жанр: *драма*
Режиссер: *Атом Эгоян*
В ролях: *Аманда Сейфрид, Джулианна Мур, Лиам Нисон, Макс Тириот*
Продолжительность: *96 минут*



В 2003 году французский режиссер женского пола Анн Фонтен снимает без малого культовую ленту "Натали". Париж. Буржуа. Кризис среднего возраста. Подозрения в супружеской неверности. Проститутка. Лесбийская страсть. И все покрыто легкой дымкой первородного французского эротизма, который, как французский же поцелуй, страстный, но и целомудренный. В 2009 году ассимилировавшийся в Канаде египтянин Атом Эгоян снимает ассимилированный ремейк "Натали" под названием "Хлоя".

Никто и никогда не скрывал, что "Хлоя" — ремейк. Но ремейк как минимум любопытный, отличающийся от оригинала полярностью видения. Если "Натали" от начала и до конца во всех составляющих была по-настоящему женским фильмом, то "Хлоя" выступает как вариация из мужских глаз, меняя эротизм на откровенность, недосказанность — на реализм, а французский поцелуй — на пуританский североамериканский секс. И чуть ли не главное — сохранить и передать все перипетии настоящей семейной драмы в разрезе киноленты. Благо Эгоян это делал, и делал хорошо — "Обожание" и "Светлое будущее" заслуживали по крайней мере скупых аплодисментов.

В 2009 году на кинофестивале в Торонто "Хлоя" получила приз в номинации "За то, что Торонто впервые снят как Торонто". Внушает. Команде, работавшей над фильмом, не оставалось ничего кроме как хвататься за головы. Заслужили.

Деньги. Успех. Семья. Американская — уже нет, просто мечта как слагаемое ощущения себя маленьким теплым центром вселенной. Кэтрин (Джулианна Мур) — успешная женщина со всем прилагающимся. Дэвид (Лиам Нисон) — успешный муж успешной женщины, и так далее. Майкл (Макс Тириот) — беззаботный сын успешной четы успешных врача-гинеколога и профессора. Дом. Машины. На фотокарточках — семья с картинки. В жизни — семья эпохи кризиса среднего возраста. Взаимная потеря интереса, понимания, близости всех видов. Самое время мужу прикупить себе Harley, а жене — засматриваться на латиносасадовника. Но тут без подобных штампов. И подозрение в супружеской неверности не как катализатор, а как выступ, за который можно ухватиться. И Кэтрин нанимает проститутку Хлою (Аманда Сейфрид) для проверки мужа на вшивость. В итоге проверку на вшивость не проходит она.

Сюжетно "Хлоя" не шибко интересна и сильно предсказуема, да и чего еще ждать от ремейка, предок которого был в свое время взращен на многообразии городских сплетен и литературы романтико-драматического содержания. Тут важнее не то, о чем снято, а то, как снято. А снято, без прикрас, хорошо — чувствуется как дирижерская палочка талантливого и сложившегося режиссера, так и наметанный глаз грамотного оператора — Пола Саросси. Напряженные сцены, пропитанные эмоциями и какой-то особой чувствительностью, не трогательные, но по-хорошему раздражающие ЦНС, да под толстым слоем отлично выловленных кадров и с одновременно броской и спокойной подачей — по этим частям работа сделана просто хорошо. А по другим — нет.

Слишком сильно сконцентрировавшись на череде отношений Кэтрин и Хлои, Эгоян, такое ощущение, пустил остальные составляющие отличной драмы на самотек. Семейная драма тут как лейтмотив, вводящий зрителя в курс дела и не более того, а каких-то взлетов и падений на пересечениях "жена-муж", "жена-сын", "муж-сын", "жена-муж-сын" и всех других как будто и вовсе нет. И когда Эгоян к середине фильма меняет полярность, вторгаясь на территорию Пола Верховена, показывая подчеркнуто прямолинейную эротику а-ля "Основной инстинкт", становится совсем печально. Печально не потому, что плохо исполнено — исполнено на самом деле хорошо, — а потому, что настолько резкий переход вызывает явный дисбаланс в формате повествования. Не как обдуманный и тщательно спланированный шаг, а просто потому, что получилось именно так. И пусть местная "сладкая парочка" в плане игры смотрится довольно хорошо (хотя вместо Кэтрин Стюарт мы на экранах наблюдаем все равно Джулианну Мур, а вот Аманде Сейфрид отлично удается уже вторая роль подряд, с учетом приторного "Дорогого Джона"), необходимость лицезреть весь фильм только их пару особого восторга не вызывает, когда есть Нисон и Тириот, абсолютно незаметные по причине откровенной второстепенности и посредственности своих персонажей.

В итоге не семейная драма и не триллер эротического содержания, а просто стильное кино ни о чем, интересное разве что полярностью мужского ремейка без малого культовой "Натали" и созерцанием Торонто, снятого как Торонто. Кино на один раз, но и то только ради любопытства.

Слава Кунцевич

КИНО

Охотник за головами

Оригинальное название: *The Bounty Hunter*
Жанр: *комедия, мелодрама*
Режиссер: *Энди Теннант*
В ролях: *Джерард Батлер, Дженнифер Энистон, Джейсон Судейкис, Дориан Миссик, Питер Грин, Кристин Барански, Джефф Гарлин, Шаван Феллон, Кэти Мориарти*
Продолжительность: *106 минут*



В центре сюжета рассматриваемой нами сегодня картины — двое бывших супругов. Как и большинство в прошлом разведенных пар, они ненавидят друг друга, ну, или по крайней мере вовсю делают вид, что так. Он — Майло Бойд (Джерард Батлер), сидящий по уши в долгах бывший полицейский, подрабатывающий ловлей беглых преступников. Она — помешанная на работе журналистка по имени Николь (Дженнифер Энистон), обвиняемая в ДТП, освобожденная под залог, вовремя не явившаяся в суд (работа превыше всего) и, как следствие, объявленная в розыск. А ловить ее выпало именно Майло, на что тот с радостью согласился. Еще бы, не каждый день выпадает шанс упрятать за решетку свою бывшую!

Режиссер Энди Теннант известен тем, что он подарил нам такие образчики веселых и искрометных комедий, как "Золото дураков", "Двое: я и моя тень" и, главное, "Правила съема: Метод Хитча". А теперь вот и "Охотник за головами". Удался ли фильм, достиг ли того высокого уровня, которые задали его предшественники? Как ни печально это признавать, нет.

Вообще, номинально все признаки добротной комедии вроде как на месте: и сюжет занятный, хоть и не новый, и юмора достаточно, и актеры известные на первом плане, много чего еще есть. Только вот на практике оказывается, что все это, будучи собранным вместе, почему-то не работает. Возможно, дело в том, что практически то же самое, только с другими именами и в других декорациях, было в прошлом фильме Теннанта, "Золоте дураков", возможно, просто не хватило контроля, но в итоге мы получаем довольно печальную картину.

Основная сюжетная канва чрезвычайно банальна: Майло гоняется за своей горе-женушкой, которая от него уматывает. Если бы режиссер на этом и остановился, лучше бы развил эту идею, получилось бы пусть и незатейливое, но зато простое и понятное кино, но нет — вся эта идиллия простоты длится буквально первые полчаса. В процессе своих забегов от бывшего муженька Николь не забывает собирать компромат для своего журналистского расследования, чем навлекает кучу проблем на свою миловидную пятую точку в виде озлобленных коррумпированных полицейских. Естественно, в свои неприятности она втягивает Майло, банально взяв его "на принцип". А дальше... Дальше ничего не будет. Все эти излишние усложнения и побочные сюжетные линии стали пятым колесом для телеги "Охотника за головами". В итоге нам подсовывают скучную, неинтересную, насквозь заштампованную и к тому же совершенно предсказуемую историю, в которой на фоне нагромождений множества лишнего барахла теряется основная идея — даже у разошедшихся людей остается что-то общее, и никогда не поздно начать все с начала.

Фактически, фильм еще хоть как-то держится на плаву исключительно благодаря харизме и весьма неплохой игре центровых актеров — Джерарда Батлера и Дженнифер Энистон. На своих ролях они смотрятся довольно органично. Трудно сказать, какие образы Батлеру подходят больше, комедийные либо героические, но чудачество, развязность и баловство ему удаются ничуть не хуже, чем брутальные вопли вроде "Мы родом из СПАРТЫ!!!". Такое ощущение, что актер просто забыл сменить амплуа после роли в "Голой правде", но в данном случае это только к лучшему. Энистон тоже хороша и мила, как, впрочем, и всегда — еще со времен сериала "Друзья". А вот об остальных героях при всем желании не получится сказать ничего хорошего. Большинство из них совершенно пустые и вообще лишние в этом театре пары актеров. Это печально, особенно если учесть, что при желании характеры того же коллеги Николь Стюарта или ее же мамаши можно было бы прописать гораздо лучше.

Создается впечатление, что режиссер словно взял и в одночасье растерял весь свой талант. Все то хорошее, что было в его творениях раньше (туповатое веселье в "Золоте дураков" и атмосфера романтики в "Правилах съема"), разом обминуло "Охотника за головами". Нет, в итоге мы получили в целом такой крепкий середняк, который позволит скоротать скучный вечер и который можно смело смотреть с девушкой или в большой дружной компании, но лично я ожидал от него большего. А так — удовлетворительно, но не более.

Алексей Апанасевич



Тетро

Название в оригинале: *Tetro*
Жанр: *драма*
Режиссер: *Френсис Форд Коппола*
В ролях: *Винсент Галло, Марибель Верду, Олден Калеб Эренрич, Клаус Мария Брандауэр, Кармен Маура*
Продолжительность: *127 минут*

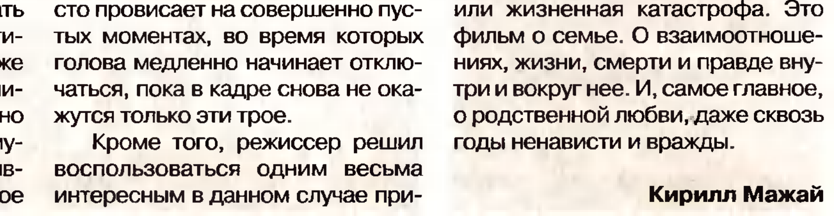
У каждого человека — своя история. Длинная она или нет, счастливая или не очень, правдивая или лживая — неважно. Главное, что каждый может поведать ее, рассказав о своей жизни. Кто-то, возможно, вспомнит о далеком и беззаботном детстве, кто-то, вздыхая, — о первой любви или о своей семье. "Оглядываясь, мы видим лишь руины", как писал Бродский. И может, похожие мысли терзают тех немногих, кто пытается выразить на бумаге свое прошлое. А что из этого получится, зависит только от человека — сухой дневник, скупые мемуары или шедевр. Но последнее — только в том случае, если это жизнь гения.

Тихая летняя ночь в Буэнос-Айресе. Именно тогда в дверь Анжело Тетрочини постучал его юный наивный брат по имени Бенджи. Они не видели друг друга долгое время — с тех пор как Анжело покинул семью ради того, чтобы посвятить себя творчеству, написать свою повесть, чему очень противился их властный отец. Сразу же после встречи Бенджи стал понимать, что перед ним — совершенно другой человек, скрытный и замученный, не любящий его, сменивший свое привычное имя на новое — Тетро. С уже не первым гипсом на ноге он работает осветителем в захолустном театре, забросив далеко на чердак души свое желание творить. Не найдя ответов на волнующие его вопросы по поводу того, что скрывает брат, Бенджи случайно находит рукопись незаконченного автобиографического произведения Тетро. Открыв для себя шокирующие факты из истории своей семьи, он решается на крайне дерзкий шаг — дописать и напечатать эту повесть, дабы открыть для общественности громадный талант брата и вернуть его к жизни. Не представляя, к каким ответам и к какой правде приведет в конечном итоге его поступок.

Самой сильной стороной картины, в чем огромная заслуга Френсиса Форда Копполы, являются очень запоминающиеся и продуманные персонажи, будь то меланхоличный и вдумчивый Тетро, его заботливая и грациозная девушка Миранда, порывистый и бездумный Бенджи... Благодаря отличной актерской игре на протяжении всего фильма складывается ощущение, что не сюжет, а только три героя и держат на себе все действие, именно из-за их диалогов и взаимоотношений и появляется желание не отрываться от экрана до самого конца. Несмотря на то, что действие весьма часто провисает на совершенно пустых моментах, во время которых голова медленно начинает отключаться, пока в кадре снова не окажутся только эти трое.

Кроме того, режиссер решил воспользоваться одним весьма интересным в данном случае приемом. Фильм большую часть времени черно-белый, только воспоминания Тетро сделаны в цвете, с размером в треть экрана, словно наблюдаешь за событиями с последнего ряда в крупном кинотеатре. Атмосфера прошлого создается при этом потрясающая, только отдельные детали порой говорят о том, что это наше время, а не 60-ые. С одной стороны, это указывает на ностальгию Копполы по былым временам, а с другой — подчеркивает образ главного героя, разграничивает его жизнь, создавая настоящее при помощи хмурых и темных тонов, а прошлое — в ярких цветах и красках.

Глубочайший авторский подтекст чувствуется как никогда сильно. Ставя в центр сущность Тетро, непризнанного гения, автор проникает в самую глубь человеческой души, выворачивая наизнанку все слабости, надежды, страхи и чувства. Заставляя не только сопереживать, но и принимать эту историю на себя, фильм вынуждает задуматься, полностью ли честны мы со своими близкими и можем ли считаться для них таковыми. Способен ли человек вообще всегда оставаться преданным своим словам?..



Но все же основная идея этой картины — никак не соперничество, трагедия непризнанного гения или жизненная катастрофа. Это фильм о семье. О взаимоотношениях, жизни, смерти и правде внутри и вокруг нее. И, самое главное, о родственной любви, даже сквозь годы ненависти и вражды.

Кирилл Мажай

"Если бы у вас было одно слово, кому бы вы его отдали?"

КИНО

Там, где живут чудовища

Название в оригинале: *Where the Wild Things Are*
Жанр: *фэнтези, драма*
Режиссер: *Спайк Джонз*
В ролях: *Макс Рекордс, Кэтрин Кинер, Джеймс Гандольфини, Пол Дано, Кэтрин О'Хара*
Продолжительность: *101 минута*

Одним из основных источников идей и сюжетов для киносценариев всегда были книги, будь то произведения Уильяма Шекспира, Скотта Фитцджеральда или какого-нибудь Сергея Лукьяненко — неважно. Конечно же, во многом это проще: не нужно придумывать с нуля новую историю — можно просто взять готовую и/или адаптировать на свой лад. А если произведение известное, то фильм обязательно посмотрит большая часть тех, кто сильно вдохновился первоисточником. Что тут говорить про фэнтези — практически каждая вторая такая картина так или иначе основана на известном или не совсем произведении, вызывая постоянные попытки режиссеров и сценаристов сделать "как-нибудь оригинально", дабы не появлялось навязчивое ощущение дежа-вю. И наш сегодняшний гость, "Там, где живут чудовища", снятый по детской книге начала 60-ых Мориса Сендака, как раз является такой попыткой.

Сюжет картины разворачивается вокруг мальчика по имени Макс, которому на вид можно дать лет восемь или девять, практически типичного проблемного ребенка — чрезмерно эмоционального, очень шумного и неуравновешенного. У него нет друзей, и он постоянно страдает от тоски и одиночества. Макс чувствует себя крайне несчастным в своей небольшой семье. Без отца, по которому он очень скучает, с матерью, для которой работа важнее, чем сын, и с сестрой, не обращающей на него никакого внимания. Иногда у Макса случаются приступы неконтролируемой ярости. Тогда, надев на себя шерстяной костюм кота, он начинает безумно бегать и дико кричать, пытаясь укусить своих обидчиков с возгласом "Я тебя съем!". Однажды подобный "припадок" заканчивается тем, что Макс сбегает ночью из дома — в глухой лес неподалеку. Там, на берегу реки, он находит лодку, выглядящую точь-в-точь как его игрушка. Сев в нее, Макс приплывает к чудному острову, на котором обитают удивительные трехметровые существа, принявшие его за своего долгожданного короля...

Казалось бы, вполне обыденная и стандартная завязка, от которой интерес к фильму может пропасть моментально. Но тут не все так просто. Благодаря трогательной актерской игре и необыкновенно глубоким и философским диалогам картина умудряется с самых первых сцен зацепить за живое. Накатывает сильнейшее ощущение грусти, когда наблюдаешь за жизнью мальчика дома и его дальнейшими приключениями на острове чудовищ. Здесь нет ни капли фальши или наигранности, каждому событию хочется верить, какими бы сказочными они ни были. После провозглашения Макса королем весь фильм держится исключительно на коротких, но запоминающихся сценах незамысловатых приключений, на разговорах и взаимоотношениях персонажей, как ни странно для подобных фильмов. Все чудовища словно отражают разные душевные качества главного героя, являясь с ним одним целым, но при этом постоянно конфликтуя друг с другом, показывая противоречивость и неспокойность детского, еще не утвердившегося характера. По сути, весь этот солнечный остров — его воображение, внутренний мир, который покидать ему поначалу так не хочется.

Но картина приобретает большую часть своего неотразимого шарма в основном благодаря визуальному ряду. Превосходно сделанные чудовища, при виде которых улыбка сама по себе появляется на лице, их мимика, движения, развевающаяся шерсть, все эти гигантские прыжки и так не маленьких существ заставляют низко поклониться аниматорам за проделанную с душой работу. Да и красочные и оригинальные декорации, наполненные светом и причудливостью форм, создают поистине неизгладимое впечатление. Этот фильм можно посмотреть не задумываясь, просто созерцая происходящее на экране. Также радует слух саундтрек, номинированный на "Золотой глобус" и написанный собранной специально для этого фильма фолк-группой Karen O and the Kids.

В принципе, эта картина представляет собой открытие только для любителей подобного кино. Это — вдумчивая минорная сказка для взрослых, чувствующих себя в душе ребенком, нежели волшебная история для детей, которые, скорее всего, не поймут ее. Но если вы до сих пор всегда радуетесь синему небу и когда-то давно хотели быть большими, оставаясь при этом детьми, — посмотреть "Там, где живут чудовища" вам однозначно стоит.

Кирилл Мажай

НОВОСТИ КИНО

"Хоббиты" режиссера Гильермо дель Торо вновь переносятся. Напомним, выход первой серии дилогии приквела "Властелина колец" планировался на 2011 год. Однако же киностудия Warner Bros. и компания IMAX недавно заключили соглашение, устанавливающее график премьер фильмов на 2010-2013 годы. Из документа следует, что выход первой части "Хоббитов" запланирован на 2012 год. Вторая серия, следовательно, должна выйти в 2013-ом. Напомним, что не так давно в интервью Питер Джексон, продюсер проекта, заявил, что съемки начнутся лишь в конце 2010 года. Также он отметил, что не подписано ни одного контракта с исполнителями главных ролей.

"Утомленные солнцем 2: Предстояние" провалились в прокате. За первые выходные новый фильм Никиты Михалкова заработал лишь четыре миллиона долларов. И это при бюджете в практически пятьдесят. Спустя неделю после выхода картины компания "Централ Партнершип", которая занимается прокатом фильма, отменила намеченную на 4 ноября 2010 года премьеру фильма "Утомленные солнцем 3: Цитадель". Вместо фильма Михалкова в прокат выйдет белорусско-российская "Брестская крепость", которая расскажет о первых днях Великой Отечественной войны на западной границе СССР. Зато "Утомленные солнцем 2: Предстояние" будут представлены в основной программе Каннского кинофестиваля.



"Охотников за привидениями 3" в ближайшем будущем ждать не стоит. Об этом сообщил звезда первых двух фильмов серии Билл Мюррей. В интервью сайту CinemaBlend он заявил следующее: "Это как рассказы о белом аллигаторе. Все их слышали, но кто его видел в действительности?" Однако отрицать возможность съемок триквела он не стал. "Занятно, что люди все еще интересуются продолжением. Оригинальные фильмы были хороши и забавны — возможно, что-то подобное случится и с триквелом. Если эта идея так всем нравится, то когда-нибудь обязательно найдется человек, который придумает сюжет", — сказал актер.

У "Джеймса Бонда" серьезные проблемы. Съемки новой серии "бондианы" отложены на неопределенный срок. Дело в том, что киностудия MGM, которой принадлежат права на легендарную франшизу, в долгах как в шелках. Свой более чем трехмиллиардный долг компания все никак не может реструктурировать. Она даже готова продать свои активы, однако и покупателя нет. Будущее Бонда туманно и безрадостно. Быть может, Кэмерон именно на MGM собирает?..

Голливуд спасен! Легендарная надпись HOLLYWOOD и дальше будет радовать гостей Калифорнии. Весь сыр-бор начался из-за того, что земля, на которой стоят огромные буквы, оказывается, вовсе не государственная. Принадлежала она группе чикагских инвесторов. И недавно они громогласно заявили, что снесут символ кинематографа и построят там шикарные поместья. Или получат 12,5 миллиона долларов и отчалят восвояси. Началась грандиозная кампания по сбору средств. Долларом проголосовали Стивен Спилберг, Том Хэнкс, продюсеры Кэтлин Кеннеди и Фрэнк Маршалл, фонд студии Lucasfilm, NBC Universal, Sony Pictures Entertainment, Twentieth Century Fox, Warner Bros. Entertainment Inc. и фонд The Walt Disney Company. Однако после этого денег все еще не хватало. И тогда дело взял в свои руки нестареющий Хью Хефнер: владелец империи "Плэйбой" щедрой рукой выписал чек на девятьсот тысяч долларов. На лаврах же почивает губернатор Калифорнии — Арнольд Шварценеггер. Он заявил следующее: "Я горжусь тем, что мы смогли объединить усилия и защитить этот исторический символ, который будет продолжать привлекать мечтателей, актеров и австрийских бодибилдеров!" Ура, что ли.



"Синяя истерия" вновь накроет Землю. Джеймс Кэмерон анонсировал повторный выход в прокат своего фильма "Аватар". По его заявлению, синие гиганты должны ворваться в кинотеатры в августе 2010-го. В качестве заманухи режиссер собирается использовать целых шесть (!) новых минут, над которыми сейчас активно ведется работа. И это в фильме, который идет более двух с половиной часов. "Аватар" уже выдоил из нашей несчастной планеты 2,7 миллиарда долларов — хоть МАЗ купить можно. Целиком. Ан нет — маловато деньжат для киношников.

"Кошмара на улице Вязов" в 3D не будет. Режиссер проекта Сэмюэл Байер с боем отвоевал у New Line Cinema право прокатывать свой фильм в традиционном двухмерном формате. Байер принадлежит к когорте тех режиссеров, которые считают, что демонстрировать фильмы нужно в изначальном формате, а не впопыхах конвертировать его в "объем". Поддержал идею и Майкл Бэй, известный противник три-дэ, ведь именно его студия Platinum Dunes наряду с New Line Cinema занималась съемками "Кошмаров". Яркий пример таких вот экстренных переделок — "Битва титанов". Не захотели оставить все как есть — и вышло то, что вышло.





Квентин Тарантино хочет оживить карьеру Линдси Лохан. Звезда "Чумовой пятницы" ныне пребывает в унынии. Постоянные алко-нарко-дето-скандалы сбросили некогда многообещающую актрису чуть ли не к самому подножию киношного Олимпа. Сейчас Лохан снимается у Родригеса в его "Мачете". Тарантино же готовит для все еще юной (Линдси всего 23 года) актрисы "шокирующую и хардкорную" роль в своем новом проекте. Сейчас, к слову, в списке режиссера значится только "Убить Билла 3", премьера которого назначена аж на 2014 год.

РАДОСТЬ ЧТЕНИЯ

Новая книга от Стефани Майер

Девочки, вытирайте слезы, ваша любимая писательница скоро порадует вас новой книжкой! На Западе очередной роман Стефани Майер **The Short Second Life of Bree Tanner: An Eclipse Novella** выйдет 5 июня. Повествует сие литературное произведение о жизни Брэда Таннера, одного из второстепенных героев "Сумеречной саги". Когда именно книга появится у нас — пока неизвестно, но, учитывая, какой бешеной популярностью пользуются романы Майер среди женской аудитории, можно не сомневаться: долго новое творение писательницы ждать себя не заставит.

Бейсбол в стиле Стивена Кинга

Плодовитый Стивен Кинг через свой официальный сайт неожиданно взял да и представил новую книгу — причем в США произведение **Blockade Billy** появилось в продаже уже 20 апреля. Книжка рассказывает нам историю бейсболиста Уильяма Блэкли (он же — Билли-Блокада), информация о котором, по словам Кинга, сегодня убрана из всех книг рекордов. Билли просто постарались забыть, как будто бы его никогда и не было на свете. А все потому, что парень обладал некой ужасной тайной...



Сам Кинг обещает читателям мистический роман, закрученный вокруг бейсбола.

Dead Space станет книгой

Electronic Arts объявила, что вселенная Dead Space в не столь отдаленном будущем обзаведется собственной литературной серией. Первый роман сериала, получивший название **Dead Space: Martyr** станет предысторией к оригинальной игре Dead Space. Пишет книгу Брайан Эвенсон, перу которого принадлежат известные на Западе хорроры The Open Curtain и Last Days. Что ж, экранизациями игр уже достаточно давно занимаются именитые режиссеры, а теперь и писать книги по мотивам игрушек все чаще приглашают профессиональных писателей — эти тенденции очень радуют.

Dead Space: Martyr расскажет читателям много интересного о знаменитом инопланетном артефакте, играющем очень большую роль в играх серии Dead Space. Tor Books собирается отправить книгу в магазины уже в июле. Если роман хорошо покажет себя в продаже — за ним непременно последуют и другие книжки в серии Dead Space.

Лукьяненко готовит "Самый последний дозор"?

В одном из недавних интервью известный фантаст Сергей Лукьяненко объявил о намерении написать новую книгу во вселенной **"Ночного дозора"**. Как рассказал автор, в настоящее время российские киношники планируют снимать третий фильм о "Ночном дозоре".

Сергей Лукьяненко же собирается поддержать выход фильма еще одним романом в "дозорной" серии. Однако даже рабочее название новой книги писатель пока раскрывать не стал. Когда она выйдет, тоже пока не известно, Лукьяненко лишь пообещал рассказать много интересного о новом романе уже грядущим летом.

AlexS







Релизы

Поклонникам российской "Санта-Барбары" под названием S.T.A.L.K.E.R. рекомендуется обратить внимание на роман **"Пищевая цепочка"** за авторством Виктора Ночкина.

Среди главных героев книги — "реальный пацан" Толик из банды мародеров и сталкер Слепой. Толик вместе со своей бригадой натыкаются на заброшенную лабораторию, где их поджидает любопытный результат экспериментов, которые в былые времена проводили в этих местах научники. Слепой же должен спрятать в Зоне компромат на одного очень важного человека. При выполнении этого задания Слепому грозят большие неприятности.

Кроме того, "Эксмо" пополнило другую "сталкеровскую" серию "Зона смерти" романом **"Противостояние"** Вячеслава Шалыгина. Если интересуетесь миром Пятизонья, в котором, кстати, назревает большая война с участием механической нежити, — обратите внимание на эту книжку.

АСТ же представила фанатам Стивена Кинга сборник **"Стивен Кинг идет в кино"**. В компиляцию вошли избранные произведения маэстро хорроров, послужившие основами для создания полнометражных фильмов — роман "Сердца в Атлантиде", повесть "Побег из Шоушенка", а также рассказы "1408", "Дети кукурузы" и "Мясорубка".

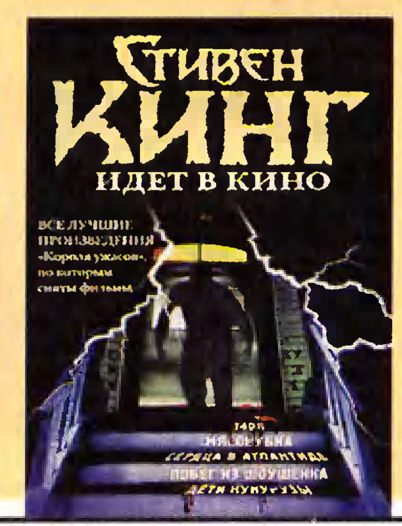
То же издательство отправило на полки магазинов книгу Эрика Гарсиа **"Грязное мамбо, или Потрошители"**. Сюжет этого произведения послужил основой для кинокартины "Потрошители", недавно появившейся на экранах кинотеатров мира, — истории о людях, покупающих искусственные органы в кредит, а также о судебных приставах, изымающих эти органы в случае неуплаты.

"Азбука-классика" в апреле выпустило роман **"Одной ногой в могиле"** от писательницы Джанин Фрост. Главная героиня книги — Кэт Кроуфорд по прозвищу Рыжая Смерть. Она спецагент ФБР и — по совместительству — охотница на вампиров. Как это часто бывает, Кэт — полукровка, обладающая некоторыми сверхъестественными способностями из арсенала кровососов.

Издательство "Эксмо" же в апреле представило на строгий читательский суд новенькую антологию. В компиляцию **"Фэнтези 2010"** вошли произведения нескольких известных и не очень известных русскоязычных писателей, работающих в жанре фэнтези. Среди авторов сборника — Святослав Логинов, Генри Лайон Олди, Олег Бондарев и Юрий Нестеренко.

Ценителям же старой доброй классики советуем обратить внимание на авторский сборник Рэя Брэдбери **"Высоко в небеса: 100 рассказов"**. Если вы до сих пор по какому-то странному недоразумению еще не знакомы с творчеством Брэдбери — вот вам отличный шанс заполнить пробелы в образовании.







Дзевяностыя forever

Книга: *Сергей Прилуцкий, "Дзевяностыя forever"*
Издание: *Медисонт, мягкий переплет, 148 стр., 2008 год*
Жанр: *современная поэзия*



А что у нас с современной белорусской литературой? А нет никакой современной белорусской литературы.

На уроках белорусской литературы хотя бы в средней школе — из разряда воспоминаний. Мицкевич. Колос. Богушевич. Богданович. Купала. Быков. Короткевич. Многие. Но все из темного или не очень темного прошлого, ну, или хотя бы из эпохи СССР. А что сейчас?

Навряд ли есть даже необходимый минимум. Проделать весь путь мало у кого хватит терпения ради самого факта существования и только. Ожидание вступления в Белорусский союз писателей. Ожидание издания. И на пленумах все также говорят, что это — нонсенс. В одной из самых читающих стран мира.

Но не стоит только лишь выгораживать и кивать на чиновническую нерасторопность и формальное существование многих изданий. А то, что пишется и издается, то пишется и издается только для того, чтобы лечь на полки библиотек. Непонятно, для кого, отчетности ради. Самая отечественная литература в современной ее форме давно уже погрязла в трех извечных темах — Великая Отечественная война, жизнь белорусской глубинки, тень Чернобыля — и расписалась в неспособности заинтересовать читателя. Эмоциональной зажатая и чопорная — наследие уже далекого прошлого. Кто-то издается в России. Кто-то издается на родном языке для узкого круга читателей. Кого-то все-таки ставят на книжные полки уже домашних библиотек и читают хотя бы в транспорте. Кто-то имеет свое право на тираж. Аудитория имеет свое право знать, кто именно.

Сергей Прилуцкий — белорусский поэт, переводчик и журналист. Уроженец Бреста и в настоящее время житель Киева. Мастер литературного слэма и поэзии современной жизни. И его "Дзевяностыя forever" — привет из позолоченного прошлого сублимированному настоящему.

Строфами, словами, ритмом, настроением и эмоциями своих стихотворных форм Сергею Прилуцкому удается на удивление тонко и точно передать атмосферу прошедшей эпохи культурной насыщенности на грани хаоса, нефильтрованных проявлений жизни и практически иллюзорного белорусского андеграунда. Когда узнавали, кто такие Portishead и почему именно Том Йорк должен стать идолом. Стартом российского MTV клипа "Мумий Тролля" на песню "Владивосток-2000". На FM-волнах размножающихся, как грибы, радиостанциях. С внезапно пришедшими в узкие круги Кастанедой, Керуаком, Мелвином Берджесом в оригинале Andersen Pres. Первыми вариациями именно наших перфомансов. Привезенные и уже канувшие в лету "Птюч", "Столица", "Ом". И полупустые залы кинотеатров в вечера арт-хауса. Когда вокруг были эти малиновые пиджаки, "шестисотые", фастфуд для предков дробной шляхты и тьфу-тьфу-тьфу. Атмосферой капустников в четырех стенах кухни: Жан-Люк Годар, винил The Beatles, Ирвин Гинзберг вслух, гитара, водка, четыре стакана, семь человек. Маргинализация в масштабах страны и переоценка ценностей, в ожидании момента, когда пену унесет обратно в океан и наступит хоть какой-то штиль, протяженностью даже больше, чем одно десятилетие. Свободой выражения эмоций, которые иногда зашкаливают. Но являясь лишь средством — влияние псевдонима Сергей Пистончик и сатирической "поэзии городских окраин". На удивление живым языком. О прошлом, ценном тем, что оно было, и тем, чем оно было. И даже если когда-то оно было упущено.

"Когда писатели — священные коровы, учителя жизни, живые памятники самим себе, голый зад — единственный живой атрибут, который во всем этом есть. Что-то гарантированно свое", — сказал другой белорусский современный поэт Андрей Хаданович после провокационной naked-фотосессии Андрея Щучина под названием "Конец слов". Выражали собою то, что нельзя было сказать словами, Андрей Хаданович, Илья Син, Всеволод Стебурака, Лявон Вольский, Андрей Такинданг, Юрась Борисевич, Андрей Адамович, Анатолий Иващенко, Виталь Рыжков, Северин Квятковский и, конечно же, Сергей Прилуцкий. Все остальное он сказал в сборнике "Дзевяностыя forever".

Слава Кунцевич

НЕДОРОГО И СЕРДИТО

Что такое хорошо... Электронный букридер PocketBook 302

"Если мальчик любит труд,
Тычет в книжку пальчик,
Про такого пишут тут:
Он хороший мальчик".
"Что такое хорошо и что такое плохо?",
В.В. Маяковский

А что, если бы после того, как ткнешь пальчиком в книжку, что-то происходило? Ведь еще после появления на рынке первой модели электронного букридера PocketBook 301, чуть позже — PocketBook 301 Plus, а после — PocketBook 360° пользователи неустанно называли среди их недостатков именно отсутствие сенсорного экрана. Причем, как выяснилось, одни хотели бы видеть в новом гаджете функцию перелистывания страниц прямо на экране, как это было бы с обычными бумажными листами. А другие, наоборот, предпочитали бы перелистывать страницы с помощью функциональных клавиш, а сенсорный экран использовать для максимально удобного серфинга по меню. В новом букридере PocketBook 302 производители постарались угодить и тем и другим, не только снабдив устройство сенсорным экраном, но и вернув возможность вопроизведения музыкальных треков и добавив встроенные модули WiFi и Bluetooth.







В общем, почти все, что так или иначе проскакивало на тематических форумах в виде пожеланий к новому устройству, в PocketBook 302 имеется. Единственное, пожалуй, чего производители пока что не смогли, это сделать экран нового букридера цветным. Но, судя по всему, тогда такой гаджет бы стоил в несколько раз дороже и вряд ли оказался востребован в должной мере для того, чтобы окупить затраты на его производство.

Итак, PocketBook 302 представляет собой... да, в принципе, то же, что и все остальные аналогичные устройства: это довольно широкая и длинная пластина, с одной стороны которой имеется большой шестидюймовый монохромный экран с разрешением 600x800, а вокруг него — набор органов управления устройством. На торцах корпуса расположены разъемы для подключения наушников, кабеля USB для коммутации с компьютером, кнопка включения питания и, наконец, слот для flash-карт, в данном случае формата microSD. Есть также порт USB для подключения внешних flash-накопителей, проушина для закрепления петли на кисть руки и гнездо для подключения блока питания для зарядки устройства, если порта USB поблизости нет. Есть также стилус в специальном гнезде, но о нем чуть ниже.

Комплектация устройства довольно богатая: сам ридер, кожаная обложка, ручной ремешок для ношения на запястье, блок питания (он же — зарядное устройство), USB-кабель, мануал и небольшой бонус номиналом 25 гривен для покупки электронных книжек в онлайн-магазине Bookland. Как показала практика, последнее — скорее рекламный ход, так как на 25 украинских гривен особенно не разгуляешься. Зато порадовал чехол. Он сделан очень добротно, из толстой, хоть и искусственной, кожи, разве что крепление книги в нем не слишком надежное.

Начинка букридера состоит из процессора Samsung S3C2440 с тактовой частотой 440 МГц, оперативной памяти 64 Мбайт и постоянной flash-памяти в 1 Гб. Плюс — встроенные WiFi- и Bluetooth-модули, а также акселерометр, с помощью которого картинка на экране поворачивается в зависимости от того, в каком положении находится гаджет. Вот только скорость работы этой функции вызывает нарекания: устройство далеко не всегда поспевает за вашими движениями и просто "залипает", так что приходится поворачивать экран еще раз или два.

Книга выпускается в двух вариантах — черном и белом, но, судя по всему, черный вариант покажется многим чуть более приятным, чем его белый аналог. Зато на черном корпусе отпечатки от пальцев намного заметнее, чем на белом. Дилемма. Качество пластика, из которого сделан корпус, можно назвать средним: он гладкий и не так приятен на ощупь, как, например, в модели Pocketbook 301 Plus. Габариты Pocketbook 302 составляют 190x130x13,8 мм, а вес — 280 граммов, чего и можно было ожидать от стандартной шестидюймовой "читалки".

Расположение элементов управления очень порадовало. Книга будет удобна как для правшей, так и для левшей. Для этого предусмотрены два дублирующих друг друга блока клавиш перехода между страницами. Большая круглая вогнутая кнопка на лицевой панели работает не для подтверждения какого-либо действия, а наоборот, является аналогом клавиши "Esc" и служит для перехода по каталогу на уровень выше. Сверху на лицевой панели гаджета находится индикатор состояния, который при подключении к ПК и зарядке горит красным, а при совершении каких-либо действий на букридере мигает зеленым. В левом верхнем углу корпуса расположилось гнездо стилуса, которое, признаться, окажется более удобным как раз для левшей: вытаскивать стилус левой рукой, держа сам букридер в правой, не слишком удобно. Стилус раздвижной, так что можно приспособить его под кисть руки любого размера. На задней плоскости корпуса имеется отверстие с запрятанной под ним кнопкой полной перезагрузки всех настроек, а также прикрытый крышкой сменный аккумулятор. Так что, если вы можете приобрести еще один или два аккумулятора про запас, можно смело брать книгу на долгое время туда, где есть реальные проблемы с доступом к розетке.

Интерфейс букридера построен на базе операционной системы Linux, что сегодня встречается почти во всех современных устройствах данного типа: эта платформа позволяет легко построить удобную навигацию и обеспечить стабильную работу. Главное меню представляет собой матрицу из девяти крупных иконок основных возможностей аппарата, небольшого списка последних открывавшихся книг и строки состояния с датой и уровнем заряда. Почти на все элементы "рабочего стола" можно кликнуть — к примеру, кликом по строке состояния вызываются календарь и калькулятор. Внутри каталогов информация подается по-разному: "книжную полку" можно выстраивать в виде вертикального списка, эскиза страницы или детального варианта, с полным описанием (последний не слишком удобен для навигации — помещается только по четыре книги на экран, — зато на редкость приятен глазу); RSS-лента выглядит как вертикальный список; "Избранное" преобразуется под текущий вид книжной полки; фотоальбом представляет собой эскиз страницы; аудиоплеер имеет свой характерный дизайн, со своим списком, формирующимся из всех найденных в памяти аудиофайлов и кнопками управления; приложения выводятся в виде вертикального списка; список настроек также построен в виде вертикального списка. Интерфейс достаточно приятный и удобный. Отлично подобраны шрифты, а для различных типов данных подобраны различные иконки.

Виртуальная клавиатура доступна на трех языках: русском английском и, как и следовало ожидать, украинском (создатели гаджета — наши южные соседи) — и представляет собой стандартную QWERTY-раскладку. Вообще, сенсорный экран произвел на меня самое приятное впечатление. Действительно, теперь вместо утомительного перехода с одного пункта меню к другому теперь можно просно "ткнуть пальчиком" в нужную строчку или иконку. А вот листать страницы так же, как обычные бумажные, хоть и можно, но довольно сложно и требует определенной тренировки. Лично мне показалось более удобным пользоваться кнопками.

Как и две предыдущие модели этой марки (301-ю можно не считать, она очень быстро была заменена на 301 Plus), новый букридер поддерживает потрясающее количество форматов: текстовые FB2, FB2.ZIP, TXT, PDF, DJVU, RTF, HTML, PRC, CHM, EPUB, DOC и TCR, фото JPEG, BMP, PNG и TIFF плюс аудио MP3.

Что до воспроизведения звука, то в этом плане ридер не представляет собой ничего особенного. Играет — и ладно, главное, что звук ухо не режет, тем более что девайс в первую очередь предназначен для чтения книг, а не для проигрывания музыки. Зато есть возможность проигрывания музыки в фоновом режиме, если вы, конечно, способны слушать и читать одновременно без ущерба для усваивания информации.

Наличие новостной RSS-ленты в новой книжке оказалось более чем уместным, если учесть, что она способна легко заходить в интернет через WiFi. Единственное условие — все настройки подключения к Сети исключительно мануальные. Нужно и знать имя точки доступа и пароль к ней, и самому прописывать все настройки интернет-соединения. Зато потом никаких проблем с работой в Сети лично у меня не возникало. Порадовало также наличие встроенного мини-браузера. Правда, внешне загружаемые страницы ряда сайтов выглядели не так презентабельно, как на экране обычного компьютера, но тем, кому важен в первую очередь текст, а не то, насколько красиво он уложен на странице, серфинг по Сети лежа на диване может прийтись по вкусу. Да и RSS-ленты никаких нареканий не вызывают, их формат книга понимает очень хорошо.

Кроме того, из нововведений очень порадовал блокнот и возможность делать заметки. Наконец-то вы можете выделять интересные и важные места книг прямо в тексте и сохранять в "Заметки". Блокнот же нужен для рукописных заметок. Он предлагает две степени толщины линий, ластик и возможность отмены последних действий. Ну, и, конечно же, есть традиционные приложения вроде калькулятора, словарей разного вида и назначения, часов и кучи игр. Более того, с официального сайта компании можно бесплатно скачивать и другие приложения по мере их появления.

Напоследок — два слова об аккумуляторной батарее. Она просто не может не радовать. Конструкторы не пожадничали и встроили в букридер PocketBook 302 аккумулятор емкостью аж 2050 мАч. Его хватает на загрузку примерно 16 тысяч страниц! При условии, конечно, что вы не используете беспроводные подключения и отключили датчик автоматического поворота экрана.

Итог: PocketBook 302, пожалуй, нельзя назвать тем идеальным гаджетом, который конструкторы сделали именно таким, каким его хотели бы видеть пользователи. Прошивки еще немного сыроваты, что, несомненно, будет исправлено в скором времени, пластик корпуса мог бы быть и приятнее на ощупь... Но зато количество функций и возможностей PocketBook 302 при сравнительно доступной цене реально дают данной модели право рассматриваться в качестве хорошего девайса для повседневного использования.

Иван Ковалев
SilentMan@tut.by

Букридер PocketBook 302 предоставлен представителем производителя в Беларуси www.PocketBook.by

выделять свой промышленный потенциал на восстановление провинции. Еще одна очень полезная опция для армии и флота — "Стоять насмерть". Если ее активировать, то ваши части будут продолжать бой, даже потеряв всю организацию. Применять этот приказ нужно только в крайних случаях, так как он ведет к огромным потерям. В связи с появлением нового вида войск — сверхтяжелой железнодорожной артиллерии — введена новая опция "Артобстрел". С ее помощью можно разрушить укрепления и инфраструктуру в соседних провинциях.

Авиация играет важную роль в войне, но средством истребления отступающих дивизий больше не является. Некоторые изменения в миссиях: помимо общей "стратегической бомбардировки", добавлены более узкие — "бомбардировка заводов" и "удары по инфраструктуре", а помимо "удара по авиабазам" (вывода из строя взлетно-посадочных полос) — "удар по аэродромам" (по самолетам на аэродромах). Тут имеет место некоторая двусмысленность, но учитывая, что разработчики с релизом включили в игру русский язык, это можно простить. Важное нововведение для авиационных и морских миссий — районом действия можно выбрать не только регион или область, но и одну провинцию, чего очень не хватало раньше. При выборе области или региона "умный ИИ" правильно выбирает наиболее подходящую цель. В графе время выполнения миссии теперь можно поставить "бесконечно", что позволяет не отвлекаться на каждую эскадру подлодок или эскадрилью истребителей. Важность радаров возросла в разы, причем не только для авиации и флота, но и для кораблей.

Некоторые изменения коснулись и военно-морских сил. Например, введен новый юнит — тяжелая субмарина. Эти гигантские подводные лодки обладают огромным радиусом действия и высокими боевыми характеристиками. Даже в одиночку они представляют большую угрозу для транспортного флота противника. Одна из новых интересных возможностей — это конвертация эсминцев в корабли прикрытия, так что теперь есть куда деть эти устаревшие корыта. Корабельные улучшения стали съемными: в любой момент вместо ПВО можно установить дополнительные орудия или, например, систему обнаружения. Кроме того, добавлены новые улучшения. В морском бою возросла роль второстепенных показателей, таких как скорость, заметность и обнаружение. Иногда доходит до того, что корабли маневрируют много часов, будучи не в состоянии выйти на позиции для ведения огня. По сообщениям игроков, разработчики перестарались с ослаблением авианосцев и усилением линкоров. Если в HoI 2 первые были чудо-оружием, то в AoD, наоборот, вторые.

Снабжение, ИИ и другое

Снабжение — больная тема для HoI 3, и разработчики AoD не могли позволить себе упасть в грязь лицом в этом вопросе. Нужно отметить, что со своей задачей они справились на "отлично". Во-первых, запасы — военные припасы и ГСМ — теперь не абстрактны. Каждая дивизия, каждый корабль имеет определенные запасы, которые отображаются полосочками в окне с информацией о юните. Для флота это полугодовой, а для сухопутных частей — тридцатидневный. Эти запасы тратятся в зависимости от интенсивности боевых действий. Таким образом, армия, попавшая в окружение, может сопротивляться относительно долгое время, но есть одно "но": запасы могут быть уничтожены налетами вражеской авиации. Поэтому если вы не можете организовать "воздушный мост" со своими окруженцами, то хотя бы не давайте противнику их бомбить. Параметр "фактическая эффективность снабжения" провинции стал значимее более общего "пропускная способность", который высчитывается для всей страны в целом. Это правильно: можно вспомнить военную кампанию японцев в Китае, когда в захваченные порты поступало достаточно провизии, но вот доставить ее вглубь страны без нормальных дорог было очень проблематично. Также эффективность снабжения очень зависит от местности и погоды. Как тут не вспомнить двух русских генералов: "Грязь" и "Мороз".

Честно сказать, все обещания разработчиков о создании умного ИИ воспринимались игроками несерьезно и были очередным поводом для сарказма. Но все изменилось, когда на форумах стали открываться темы в духе: "Помогите при игре за СССР", "Как остановить компьютер?", "Посоветуйте стратегию", "Откуда у Германии столько войск?" и т.п. Причем спрашивают игроки с опытом, не новички. Дело даже не в том, что ИИ стал очень умным, а в том, что он просто перестал тупить. Посудите сами: правильное определение театров военных действий и соответствующее распределение сил (советские войска больше не перемещаются по стране, как броуновские частицы), использование простых стратегических приемов (концентрация сил, прорыв, окружение, массированные высадки с моря), активное использование авиации, рациональное использование гарнизонных дивизий (минимум войск на максимальной территории с максимальной эффективностью), грамотная комплектация кораблей во флотилии.

Много внимания было уделено борьбе с эксплоитами. Например, передача флота союзнику для ремонта, эксплоит с радиусом действия авиации или формирования огромных воздушных флотов. Также было выловлено много багов. Масса показателей, триггеров и модификаторов была вынесена в текстовые файлы игры, что дает большой простор для моддинга. Наконец, добавлено четыре новых сценария: Первая Кашмирская война (1947), Первая Арабо-Израильская война (1948), Корейская война (1950), Суэцкий кризис (1956).

Конечно, в обзоре перечислены не все нововведения и улучшения, а лишь самые главные и заметные. На самом деле работу BL-Logic трудно недооценить. Чего стоит только мануал, состоящий из 84 страниц. На такой труд были способны только настоящие фанаты серии HoI.

Что касается вопроса издания — официально игра распространяется только цифровым путем, а издавать ее в СНГ, к сожалению, никто не собирается. Но в большой плюс разработчикам можно засчитать то, что они добавили русский в качестве одного из поддерживаемых языков. Конечно, первоначальное издание имело ошибки в переводе, но русское игровое сообщество проявило инициативу и в скором времени направило все необходимое разработчикам, чтобы те включили поправки в следующий патч. К слову, разработчики — очень открытые люди и без колебаний идут на контакт.

Единственным серьезным недостатком AoD являются долгие загрузки и сохранения. Многие игроки соревновались с секундомерами в поисках увеличения быстродействия, но результаты пока не радуют: сохранения длятся по 30-40 секунд, а на некоторых системах — вплоть до минуты. Первый патч 1.03 (игра вышла в версии 1.02) лишь усугубил ситуацию, но мы надеемся на скорое решение проблемы.

РАДОСТИ:

Многочисленные улучшения практически во всех областях
Победа над многими багами и эксплоитами
По-настоящему умный ИИ
Наличие русского языка в издании
Большой потенциал
Очень низкие системные требования

ГАДОСТИ:

Долгие загрузки и сохранения
Недостаточное количество новых идей
Некоторые перекосы в балансе

ОЦЕНКА:

8.0

ВЫВОД:

Arsenal of Democracy — это альтернативная ветвь развития Hearts of Iron. Бальзам на душу для того, кто после покупки HoI 3 почувствовал себя обманутым. Согласно опросу на форуме локализатора серии, соотношение числа поклонников AoD к HoI 3 составляет 2 к 1. Многие считают, что это только начало — большинство модов уже перебралось на платформу AoD, создаются новые, а там уже глядишь — и AoD 2 подоспеет. Другие лишь разочарованно качают головами: дескать, эта ветвь тупиковая, из старого движка выжаты уже все соки и HoI 3 рано или поздно возьмет свое. А кто-то никого не слушает и не строит прогнозов — он запускает игру и наслаждается ей.

Adler
adler.by@gmail.com





Anno 1404: Venice

Альтернативное название: Dawn of Discovery: Venice
Жанр: RTS
Платформа: PC
Разработчик: Related Designs
Издатель: Ubisoft Entertainment
Издатель в СНГ: Новый Диск
Название локализованной версии: Anno 1404: Венеция
Похожие игры: серия Anno, серия The Settlers
Рекомендуемые системные требования: процессор уровня Intel Core 2 Duo E4600 или AMD Athlon 64 X2 4200+; 2 Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 9600 или ATI Radeon HD 4850 512 Мб; 6 Гб свободного места на жестком диске
Официальный сайт игры: www.anno.uk.ubi.com

У оригинальной Anno 1404 был всего один большой недостаток — игрок, заботливо ухаживающий за своим виртуальным поселением, мог напрочь забыть о существовании реального мира. Эта стратегия воплотила в себе не только шикарную картинку, но и проработанный геймплей, где нашлось место как экономике, так и дипломатии и военным действиям.

Жаль только, локализовавшая игру компания "Новый Диск" не спешила обрадовать русскоговорящую публику долгожданным релизом. Только спустя три месяца после выхода Anno 1404 в Европе появилась русская версия, которая, к сожалению, оказалась неидеальной. Но разве может убить интерес публики посредственная локализация, когда перед нами уникальный шедевр? Никогда.

Радостью для поклонников серии стало скорое известие о появлении адд-она "Anno 1404: Венеция", и единственное, что могло насторожить фаната, — заявленный срок релиза, слишком короткий для масштабного дополнения.

Как оказалось, опасения были не напрасными: в адд-оне отсутствует полноценная одиночная кампания — вместо нее нам предложено пройти 15 почти не связанных между собой миссий. Благо задания были весьма интересными, а учитывая вялотекущий характер Anno 1404, на прохождение некоторых сценариев может уйти более десятка часов реального времени. Однако иногда нас заставляют работать в бешеном темпе, выдавая поручение с временными ограничениями, отчего игра превращается в подобие аврального окончания не завершенного вовремя строительства.

В "Венеции" Anno сменила историческую эпоху, плюс была добавлена новая фракция со своими зданиями, ресурсами и потребностями. Геймплей почти не преобразился — мы все так же заботливо отстраиваем свое виртуальное поселение. Сразу стоит отрезвить тех, кто законно ожидал, что адд-он, носящий название Venice, позволит возводить свои поселения в типичном для города карнавалов стиле: ничего такого здесь нет. Нам, конечно, позволят полюбоваться Венецией, но лишь как стороннему наблюдателю, после чего мы отправимся развивать свои владения, которые будут обеспечивать граждан упомянутого города всем необходимым.

В Venice явно заметен уклон в сторону дипломатии, также появилась возможность вести подрывную деятельность при помощи подкупа членов муниципальных советов, в результате чего отпадает необходимость в военных действиях — вам отдадут город, как долгожданному правителю. Используя новую возможность шпионажа, можно устраивать поджоги, а иногда и вовсе провоцировать революции. Также было добавлено несколько кораблей и вулканический тип острова, хотя, на мой взгляд, все это можно было внести в игру с помощью ныне модных DLC. В графическом плане все по-прежнему великолепно, а новый архитектурный стиль вкупе с прекрасным хоровым пением вызывают лишь положительные эмоции.

Наиболее же серьезным изменением стал появившийся многопользовательский режим. Поддержка до 8 участников и настраиваемые условия победы отныне выдерут из реальной жизни многих игроков, заставляя их раз за разом окунаться в чарующую атмосферу этой изумительной стратегии.

Кстати, "Новый Диск" на этот раз не стал тянуть резину и выпустил русифицированную версию Venice всего через месяц после европейского релиза. Качество локализации, к сожалению, осталось на прежнем уровне, но есть и хорошая новость: в продажу поступило как само дополнение в jewel-упаковке, так и "Золотое издание" Anno 1404, в состав которого вошла не только оригинальная версия игры, но и адд-он.

РАДОСТИ:

15 интересных сценариев
Доработанный геймплей
Новая эпоха и архитектура
Многопользовательский режим

ГАДОСТИ:

Отсутствие связной одиночной кампании

ОЦЕНКА:

8.0

ВЫВОД:

Хороший адд-он для уникальной в своем роде игры.

Александр "Panko" Потоцкий

ОБЗОР

Arsenal of Democracy A Hearts of Iron game

Жанр: глобальная историческая стратегия
Платформа: PC
Разработчик: BL-Logic
Издатель: Paradox Interactive
Похожие игры: серия Hearts of Iron
Минимальные системные требования: процессор с частотой 800 МГц; 128 Мб ОЗУ; видеокарта с 4 Мб ОЗУ; 1 Гб свободного места на жестком диске
Рекомендуемые системные требования: процессор с частотой 2,0 ГГц; 512 Мб ОЗУ; видеокарта с 64 Мб ОЗУ; 1 Гб свободного места на жестком диске
Официальный сайт игры: www.paradoxplaza.com/games/arsenal-of-democracy

"Мы должны стать великим арсеналом демократии. Для нас сейчас это так же важно, как сама война. Мы должны приступить к решению этой задачи с такой же решительностью, так же безотлагательно, с тем же духом патриотизма и самопожертвования, как если бы мы были в состоянии войны".

Ф.Д. Рузвельт о США

"Hearts of Iron 2 на стероидах!" — именно так охарактеризовал свой проект Arsenal of Democracy Леннарт Берг — глава команды разработчиков. Хотя в данном случае даже термин "команда" является преувеличением — над игрой работали всего шесть человек. Тем не менее, этим людям удалось достичь того, что оказалось не под силу целому штату Paradox Interactive — поднять глобальную стратегию Hearts of Iron 2 на новый уровень и тем самым доказать, что даже устаревший движок в умелых руках может дать фору новейшим проектам.

Прежде чем разбираться, что же такое Arsenal of Democracy, предлагаем вашему вниманию небольшую ретроспективу на развитие серии Hearts of Iron — это поможет понять, каковы были предпосылки создания этой игры. Итак, в 2002 году выходит первая часть серии. В масштабности и историчности происходящего с ней могло соперничать лишь другое детище "парадоксов" Europa Universalis 2. Но, в отличие от пропитанной духом эпохи Возрождения "Европы", HoI переносила игроков не так далеко — всего лишь на 70 лет назад, в мрачное время крупнейшей войны в истории человечества. Еще никогда в глобальных стратегиях игроку не давали столько свободы. На выбор было доступно любое государство на карте мира — от Гондураса и Коста-Рики до СССР и Третьего Рейха. Военные действия, экономика, дипломатия, наука — все это было в руках игрока. Стоит отметить, что уже тогда был обозначен акцент на военной составляющей. Например, если мы строили, то не жилые дома, а военные заводы и укрепления. Если изобретали, то не телевизоры, а шифровальные машины. Если производили, то не бытовую технику и автомобили (все это объединено в абстрактные "товары народного потребления"), а оружие, танки, самолеты, корабли. И, конечно же, основная мысль проекта — масштабные боевые действия во всех частях земного шара. HoI 2, увидевшая свет в 2005 году, стала достойным продолжателем серии: геймплей был углублен и улучшен по всем показателям. Было выпущено два дополнения — Doomsday и Armageddon. Последнее стало эталоном для серии и отличной площадкой для модов.

Но разработчики понимали, что долго засиделись на одном месте и пришло время для качественного рывка, которым стал HoI 3. Игра поменяла движок, карта увеличилась в разы, номинальной военной единицей стала не дивизия, а бригада, что существенно усложнило игровой процесс. По замыслу разработчиков, игроки должны были передавать некоторые — а то и все — вооруженные силы под контроль ИИ, но тот оказался, мягко говоря, не на высоте. Плюс — большое количество багов. В итоге, поклонники серии разделились на два примерно равных лагеря — "за" и "против" HoI 3. Есть еще рассудительная прослойка между ними, мол, подожду энного патча/адд-она, тогда, может быть, куплю". Пока Paradox Interactive в панике клепает по патчу раз в две недели и в спешке анонсирует первый адд-он Semper Fi, за дело берутся народные умельцы, желающие разыграть карту недовольных народных масс и, по возможности, немного подзаработать.

В основу AoD лег HoI 2: Armageddon. Основные цели — это переработанная боевая система, улучшенный ИИ, многочисленные небольшие улучшения во всех областях геймплея, расширение возможностей для моддинга, борьба с багами и эксплоитами.

Изменения в управлении государством

Правильнее было бы сказать "изменения в панелях управления". Сюда входят: производство, дипломатия, торговля, разведка, наука и статистика.

В окне производства появился целый набор полезных улучшений. Во-первых, новый ползунок "Восстановление провинций" в окне распределения промышленного потенциала. Все строения и инфраструктура теперь поднимаются из руин не бесплатно: теперь на это нужно выделять определенные промышленные мощности. Таким образом, у нас появилась возможность ощутить на себе всю тяжесть стратегических бомбардировок, когда даже не знаешь, что проще — старое починить или новое построить. Во-вторых, возможность передать распределение промышленного потенциала компьютеру, задав определенные параметры. Многие по достоинству оценили это нововведение и говорят, что ИИ можно доверять, но лично я все же предпочитаю следить за экономикой сам. В-третьих, добавлено новое окно "Конвертация". Раньше мы могли производить синтетическое топливо из угля (энергии). Вдобавок к этой возможности, в AoD стало возможно производство синтетических материалов из нефти. Стоит отметить, что коэффициенты переработки просто грабительские, но в условиях острого дефицита ресурсов и за соломинку ухватишься. Масштабы переработки определяются упомянутыми выше ползунками и количеством соответствующих заводов: да, теперь еще и специальные заводы строить нужно. В-четвертых, появилось окно "Расходы", в котором опять же при помощи ползунков мы можем определять финансирование общественных и военных нужд, науки, шпионажа и производства ядерного оружия.

Теперь касательно материального производства. В HoI 2 было два вида производства — серийное и параллельное. И если параллельное осталось без изменений — тут сложно что-то новое придумать, — то серийное серьезно переработали.

Во-первых, мы можем изменять размер серии после того, как она была запущена. Во-вторых, мы можем форсировать производство — увеличивать скорость в два или три раза в обмен на соответствующий рост стоимости производства. В-третьих, добавлена возможность апгрейда юнита, находящегося в серии: на это уходят время и средства, но зато не теряется бонус серийности. В-четвертых, мы можем замораживать производство опять же без потери бонуса. За все эти плюшки надо платить, поэтому разработчики ввели в систему два серьезных штрафа — 90-дневную подготовку к производству и рост потребляемых ресурсов по мере накопления бонуса серийности. Простыми словами, чем быстрее и эффективнее работает завод, тем быстрее и больше нужно подвозить ресурсы. Еще одна фишка: заводы получают бонус при их высокой концентрации. Раньше можно было построить по 1-2 завода в каждой провинции и очень осложнить жизнь вражеским стратегическим бомбардировщикам. Эта возможность сохранилась, но при ее использовании вы не получите прибавку к производству. И наконец, в целях сохранения баланса эффективность использования захваченной у врага промышленности снижена в разы.







В экране дипломатии изменений поменьше. Ползунки внутренней политики сейчас можно двигать хоть каждый день, но чем чаще, тем больше недовольства вы получите. Плюс, появился своеобразный аналог национальных идей из "Европы 3". Каждая страна может выбрать по одной идее из трех групп: национальная идеология, социальная политика и национальная культура. Например, "Реваншистская политика", "Имперский взгляд на мир", "Ставка на армию", "Традиционная рабочая этика" и другие. Эти "национальные идеи" несут как бонусы, так и штрафы и могут оказать достаточно сильное влияние на развитие страны.

Торговля вынесена из окна производства на отдельный экран, что положительно сказалось на удобстве интерфейса. Добавлена функция автоторговли. Все торговые соглашения теперь требуют организации конвоев, которые могут быть перехвачены. К слову, торговая карта теперь показывает пути следования ваших конвоев. Если конвой подвергается атаке на каком-то участке, то в следующий раз он старается обойти его стороной.

В окне "разведка" добавилась функция "морская разведка" и возможность активизации постоянных миссий. Здесь следует отметить проблемы с балансом. Например, я при игре за Японию без труда наводнил США и СССР шпионами и крал все чертежи. Поэтому если у государства достаточно денег на финансирование шпионажа, то рано или поздно у него появляется целая армия джеймсов бондов.

Наука была доработана под расширенные временные рамки — вплоть до 1964 года: практически все ветви удлинены на 1-2 технологии. Добавлены и некоторые новые: перевозка войск по железной дороге, система военных госпиталей, пластмассы, полимеры, сверхтяжелая ж/д артиллерия и другое. Важное нововведение, в некотором роде рушащее баланс, — это увеличение максимума конструкторских бюро с пяти до десяти. За каждые 20 единиц промышленного потенциала можно открыть новое бюро. Это уводит крупные страны в огромный отрыв от остальных, да и новых технологий явно недостаточно для таких серьезных исследовательских мощностей.

Окно статистики пополнилось очень интересными разделами — количеством потерь и затраченных ресурсов. Причем потери высчитываются не только в живой силе, но и в танках, самолетах и даже грузовиках.

Боевая система

Изменения в боевой системе сложнее объяснить, так как они, как правило, кроются в файлах игры и невидимы игроку. Я постараюсь выделить основные области и закономерности. Начнем с того, что фактор качества стал играть еще большее значение по сравнению с количеством. Этот момент хорошо заметен в войне Японии против Китая. Достигается это при помощи такого показателя как ширина фронта. Пример: дивизия А в два раза сильнее дивизии Б — за счет вооружения, организации и т.п. Две дивизии Б не будут так же сильны, как дивизия А. Этот показатель будет равен 0,7, так как тут и включается фактор ширины фронта. Более многочисленная армия не всегда способна полностью реализовать свое численное превосходство из-за особенностей местности. Боевые события — например, "прорыв", "засада", "контратака" и др. — оказывают большее влияние на исход сражения. Эффективность противотанковой артиллерии повышена. Потери во время видимого затишья значительно увеличены, что символизирует бои местного характера, а для отступающих частей — арьергардные бои. Кстати, отступающий флот также продолжает нести потери, а не выходит из боя мгновенно. У сухопутных войск появилась новая возможность — "Выжигать землю". При включенной опции ваши отступающие части будут уничтожать за собой инфраструктуру. Теперь враг поймет смысл фразы "земля горит под ногами оккупанта". Во-первых, это замедлит его наступление и осложнит маневры. Во-вторых, у него возникнут проблемы со снабжением. В-третьих, ему придется

выделять свой промышленный потенциал на восстановление провинции. Еще одна очень полезная опция для армии и флота — "Стоять насмерть". Если ее активировать, то ваши части будут продолжать бой, даже потеряв всю организацию. Применять этот приказ нужно только в крайних случаях, так как он ведет к огромным потерям. В связи с появлением нового вида войск — сверхтяжелой железнодорожной артиллерии — введена новая опция "Артобстрел". С ее помощью можно разрушить укрепления и инфраструктуру в соседних провинциях.

Авиация играет важную роль в войне, но средством истребления отступающих дивизий больше не является. Некоторые изменения в миссиях: помимо общей "стратегической бомбардировки", добавлены более узкие — "бомбардировка заводов" и "удары по инфраструктуре", а помимо "удара по авиабазам" (вывода из строя взлетно-посадочных полос) — "удар по аэродромам" (по самолетам на аэродромах). Тут имеет место некоторая двусмысленность, но учитывая, что разработчики с релизом включили в игру русский язык, это можно простить. Важное нововведение для авиационных и морских миссий — районом действия можно выбрать не только регион или область, но и одну провинцию, чего очень не хватало раньше. При выборе области или региона "умный" ИИ" правильно выбирает наиболее подходящую цель. В графе время выполнения миссии теперь можно поставить "бесконечно", что позволяет не отвлекаться на каждую эскадру подлодок или эскадрилью истребителей. Важность радаров возросла в разы, причем не только для авиации и флота, но и для кораблей.

Некоторые изменения коснулись и военно-морских сил. Например, введен новый юнит — тяжелая субмарина. Эти гигантские подводные лодки обладают огромным радиусом действия и высокими боевыми характеристиками. Даже в одиночку они представляют большую угрозу для транспортного флота противника. Одна из новых интересных возможностей — это конвертация эсминцев в корабли прикрытия, так что теперь есть куда деть эти устаревшие корыта. Корабельные улучшения стали съемными: в любой момент вместо ПВО можно установить дополнительные орудия или, например, систему обнаружения. Кроме того, добавлены новые улучшения. В морском бою возросла роль второстепенных показателей, таких как скорость, заметность и обнаружение. Иногда доходит до того, что корабли маневрируют много часов, будучи не в состоянии выйти на позиции для ведения огня. По сообщениям игроков, разработчики перестарались с ослаблением авианосцев и усилением линкоров. Если в HoI 2 первые были чудо-оружием, то в AoD, наоборот, вторые.

Снабжение, ИИ и другое

Снабжение — больная тема для HoI 3, и разработчики AoD не могли позволить себе упасть в грязь лицом в этом вопросе. Нужно отметить, что со своей задачей они справились на "отлично". Во-первых, запасы — военные припасы и ГСМ — теперь не абстрактны. Каждая дивизия, каждый корабль имеет определенные запасы, которые отображаются полосочками в окне с информацией о юните. Для флота это полугодовой, а для сухопутных частей — тридцатидневный. Эти запасы тратятся в зависимости от интенсивности боевых действий. Таким образом, армия, попавшая в окружение, может сопротивляться относительно долгое время, но есть одно "но": запасы могут быть уничтожены налетами вражеской авиации. Поэтому если вы не можете организовать "воздушный мост" со своими окруженцами, то хотя бы не давайте противнику их бомбить. Параметр "фактическая эффективность снабжения" провинции стал значимее более общего "пропускная способность", который высчитывается для всей страны в целом. Это правильно: можно вспомнить военную кампанию японцев в Китае, когда в захваченные порты поступало достаточно провизии, но вот доставить ее вглубь страны без нормальных дорог было очень проблематично. Также эффективность снабжения очень зависит от местности и погоды. Как тут не вспомнить двух русских генералов: "Грязь" и "Мороз".

Честно сказать, все обещания разработчиков о создании умного ИИ воспринимались игроками несерьезно и были очередным поводом для сарказма. Но все изменилось, когда на форумах стали открываться темы в духе: "Помогите при игре за СССР", "Как остановить компьютер?", "Посоветуйте стратегию", "Откуда у Германии столько войск?" и т.п. Причем спрашивают игроки с опытом, не новички. Дело даже не в том, что ИИ стал очень умным, а в том, что он просто перестал тупить. Посудите сами: правильное определение театров военных действий и соответствующее распределение сил (советские войска больше не перемещаются по стране, как броуновские частицы), использование простых стратегических приемов (концентрация сил, прорыв, окружение, массированные высадки с моря), активное использование авиации, рациональное использование гарнизонных дивизий (минимум войск на максимальной территории с максимальной эффективностью), грамотная комплектация кораблей во флотилии.

Много внимания было уделено борьбе с эксплоитами. Например, передача флота союзнику для ремонта, эксплоит с радиусом действия авиации или формирования огромных воздушных флотов. Также было выловлено много багов. Масса показателей, триггеров и модификаторов была вынесена в текстовые файлы игры, что дает большой простор для моддинга. Наконец, добавлено четыре новых сценария: Первая Кашмирская война (1947), Первая Арабо-Израильская война (1948), Корейская война (1950), Суэцкий кризис (1956).

Конечно, в обзоре перечислены не все нововведения и улучшения, а лишь самые главные и заметные. На самом деле работу BL-Logic трудно недооценить. Чего стоит только мануал, состоящий из 84 страниц. На такой труд были способны только настоящие фанаты серии HoI.

Что касается вопроса издания — официально игра распространяется только цифровым путем, а издавать ее в СНГ, к сожалению, никто не собирается. Но в большой плюс разработчикам можно засчитать то, что они добавили русский в качестве одного из поддерживаемых языков. Конечно, первоначальное издание имело ошибки в переводе, но русское игровое сообщество проявило инициативу и в скором времени направило все необходимое разработчикам, чтобы те включили поправки в следующий патч. К слову, разработчики — очень открытые люди и без колебаний идут на контакт.

Единственным серьезным недостатком AoD являются долгие загрузки и сохранения. Многие игроки соревновались с секундомерами в поисках увеличения быстродействия, но результаты пока не радуют: сохранения длятся по 30-40 секунд, а на некоторых системах — вплоть до минуты. Первый патч 1.03 (игра вышла в версии 1.02) лишь усугубил ситуацию, но мы надеемся на скорое решение проблемы.

РАДОСТИ:

Многочисленные улучшения практически во всех областях
Победа над многими багами и эксплоитами
По-настоящему умный ИИ
Наличие русского языка в издании
Большой потенциал
Очень низкие системные требования

ГАДОСТИ:

Долгие загрузки и сохранения
Недостаточное количество новых идей
Некоторые перекосы в балансе

ОЦЕНКА:

8.0

ВЫВОД:

Arsenal of Democracy — это альтернативная ветвь развития Hearts of Iron. Бальзам на душу для того, кто после покупки HoI 3 почувствовал себя обманутым. Согласно опросу на форуме локализатора серии, соотношение числа поклонников AoD к HoI 3 составляет 2 к 1. Многие считают, что это только начало — большинство модов уже перебралось на платформу AoD, создаются новые, а там уж глядишь — и AoD 2 подоспеет. Другие лишь разочарованно качают головами: дескать, эта ветвь тупиковая, из старого движка выжаты уже все соки и HoI 3 рано или поздно возьмет свое. А кто-то никого не слушает и не строит прогнозов — он запускает игру и наслаждается ей.

Adler
adler.by@gmail.com





Anno 1404: Venice

Альтернативное название: Dawn of Discovery: Venice
Жанр: RTS
Платформа: PC
Разработчик: Related Designs
Издатель: Ubisoft Entertainment
Издатель в СНГ: Новый Диск
Название локализованной версии: Anno 1404: Венеция
Похожие игры: серия Anno, серия The Settlers
Рекомендуемые системные требования: процессор уровня Intel Core 2 Duo E4600 или AMD Athlon 64 X2 4200+; 2 Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 9600 или ATI Radeon HD 4850 512 Мб; 6 Гб свободного места на жестком диске
Официальный сайт игры: www.anno.uk.ubi.com

У оригинальной Anno 1404 был всего один большой недостаток — игрок, заботливо ухаживающий за своим виртуальным поселением, мог напрочь забыть о существовании реального мира. Эта стратегия воплотила в себе не только шикарную картинку, но и проработанный геймплей, где нашлось место как экономике, так и дипломатии и военным действиям.

Жаль только, локализовавшая игру компания "Новый Диск" не спешила обрадовать русскоговорящую публику долгожданным релизом. Только спустя три месяца после выхода Anno 1404 в Европе появилась русская версия, которая, к сожалению, оказалась неидеальной. Но разве может убить интерес публики посредственная локализация, когда перед нами уникальный шедевр? Никогда.

Радостно для поклонников серии стало скорое известие о появлении адд-она "Anno 1404: Венеция", и единственное, что могло насторожить фаната, — заявленный срок релиза, слишком короткий для масштабного дополнения.

Как оказалось, опасения были не напрасными: в адд-оне отсутствует полноценная одиночная кампания — вместо нее нам предложено пройти 15 почти не связанных между собой миссий. Благо задания вышли весьма интересными, а учитывая вялотекущий характер Anno 1404, на прохождение некоторых сценариев может уйти более десятка часов реального времени. Однако иногда нас заставляют работать в бешеном темпе, выдавая поручение с временными ограничениями, отчего игра превращается в подобие аврального окончания не завершенного вовремя строительства.

В "Венеции" Anno сменила историческую эпоху, плюс была добавлена новая фракция со своими зданиями, ресурсами и потребностями. Геймплей почти не преобразился — мы все так же заботливо отстраиваем свое виртуальное поселение. Сразу стоит отрезвить тех, кто законно ожидал, что адд-он, носящий название Venice, позволит возводить свои поселения в типичном для города карнавалов стиле: ничего такого здесь нет. Нам, конечно, позволят полюбоваться Венецией, но лишь как стороннему наблюдателю, после чего мы отправимся развивать свои владения, которые будут обеспечивать граждан упомянутого города всем необходимым.

В Venice явно заметен уклон в сторону дипломатии, также появилась возможность вести подрывную деятельность при помощи подкупа членов муниципальных советов, в результате чего отпадает необходимость в военных действиях — вам отдадут город, как долгожданному правителю. Используя новую возможность шпионажа, можно устраивать поджоги, а иногда и вовсе провоцировать революции. Также было добавлено несколько кораблей и вулканический тип острова, хотя, на мой взгляд, все это можно было внести в игру с помощью ныне модных DLC. В графическом плане все по-прежнему великолепно, а новый архитектурный стиль вкупе с прекрасным хоровым пением вызывают лишь положительные эмоции.

Наиболее же серьезным изменением стал появившийся многопользовательский режим. Поддержка до 8 участников и настраиваемые условия победы отныне выдерут из реальной жизни многих игроков, заставляя их раз за разом окунаться в чарующую атмосферу этой изумительной стратегии.

Кстати, "Новый Диск" на этот раз не стал тянуть резину и выпустил русифицированную версию Venice всего через месяц после европейского релиза. Качество локализации, к сожалению, осталось на прежнем уровне, но есть и хорошая новость: в продажу поступило как само дополнение в jewel-упаковке, так и "Золотое издание" Anno 1404, в состав которого вошла не только оригинальная версия игры, но и адд-он.

РАДОСТИ:

15 интересных сценариев
Доработанный геймплей
Новая эпоха и архитектура
Многопользовательский режим

ГАДОСТИ:

Отсутствие связной одиночной кампании

ОЦЕНКА:

8.0

ВЫВОД:

Хороший адд-он для уникальной в своем роде игры.

Александр "Panko" Потоцкий

АНОНС

F1 2010

Жанр: рейсинг
Платформы: PC, Xbox 360, PlayStation 3
Разработчик: Codemasters Studios Birmingham
Издатель: Codemasters
Похожие игры: Race Driver: GRID, серия Grand Prix
Дата выхода: сентябрь 2010
Официальный сайт игры: formula1-game.com



Наверное, все, кто внимательно следит за событиями "Формулы-1", знают, что благодаря нынешнему регламенту сами соревнования отошли на задний план и зачастую напоминают, скорее, скучные процессии, а самое интересное порой происходит в паддоке. Скандалы и интриги, интересные события из жизни гонщиков и высокие технологии — вот что дало этому гоночному классу звание короля автоспорта. Времена, когда гонки проводились именно ради гонок, а смелые и талантливые пилоты в буквальном смысле творили чудеса, прошли — теперь главную роль в спорте занял бизнес, а победа зависит не только от таланта, но и от правильной стратегии, технологического совершенства машины. На фоне этих грустных событий тот факт, что лицензию на разработку новой игры о "Формуле-1" приобрела Codemasters, многих насторожил, ведь в играх этих людей непосредственно гонки давно начали отходить на задний план, уступая место различным посторонним элементам.

Прогулка по большому цирку

Англичане из Codemasters всегда поражали не самими гонками, а, скорее, вниманием к деталям при моделировании событий, которые проходили именно за кулисами большого цирка. Полноценный сюжет, возня со спонсорами, даже главное меню порой потрясало проработкой и близостью к взятой теме. С другой стороны, сами соревнования были хоть и хороши, но слишком легки и однообразны, отчего игра превращалась в веселье на несколько вечеров. Поэтому, когда обозначенные девелоперы приобрели лицензию на создание полноценной игры о "Формуле-1", фанаты раскололись на два лагеря: первые радовались тому, что нам в кои-то веки дадут почувствовать себя Шумахером не только на трассе, но и за пределами трека, другие же боялись того, что игра будет слишком аркадной. Как выяснилось сейчас, представители обеих сторон оказались не правы: разработчики сразу смекнули, в чем проблема, и нашли способ угодить и любителям красивых аркад, и фанатам хардкорных симуляторов. Не зря ведь главным слоганом игры стала фраза: "Be the driver, live the life". И нам действительно дадут прожить кусочек жизни гонщика "Формулы-1", причем как на трассе, так и вне ее.

Приоритетным режимом отныне будет карьерный, и теперь он куда ощутимее — своего гонщика мы наконец-то сможем увидеть собственными глазами. Да что там, наш Альтер эго наконец-то перестанет напоминать комнатного хомячка, которому кроме боксов и кокпита болида нигде находиться не дозволено: он будет давать интервью, участвовать в пресс-конференциях, общаться с другими пилотами, обсуждать контракт на следующий сезон, глядишь, может, и сопернику после гонки по морде дать разрешат. Как сказали сами разработчики, "гонщик — это не просто набор меню в игре". Нам обещают сформировавшуюся личность (играть предстоит за реально существующих пилотов), у которой есть свои особенности, достоинства и недостатки, а о безымянном болванчике из других проектов можете с чистой совестью забыть.

Кроме того, наш путь к вершине станет куда более сложным и тернистым. Если вы до сих пор помните линейку игр от EA, где на хиленьком Minardi можно было обогнать весь пелетон на два круга, то теперь даже и не думайте провернуть подобный трюк, ведь возможности машин также имеют огромное значение. Если в Ferrari от вас будут требовать победы, то для хиленькой Lotus для успеха будет достаточно дойти до финиша — и обе задачи, поверьте, будут весьма сложными. Не справились? Тогда приготовьтесь искать новую команду, соответствующую вашему уровню, или карьера досрочно завершится. Причем от ваших выступлений будут зависеть и условия предлагаемого контракта, так что вполне возможно, что низкая зарплата и обидные обязанности второго номера будут сопровождать плохих пилотов.

Пресса также сыграет значимую роль. Если вы стали известным, то готовьтесь к тому, что при прогулке по паддоку и VIP-зоне вас будут в буквальном смысле преследовать надоедливые журналисты, и если после успеха вас просто поздравят, то при неудаче придется всячески выкручиваться и придумывать отговорки, мол, недостаточная поворачиваемость сильно подвела, да и с настройками ошиблись. И самое забавное, что это не просто декоративный элемент — от ваших ответов будет зависеть будущее героя. Журналисты пишут плохо? С вами могут отказаться подписывать контракт. Уступаете напарнику? Наглые корреспонденты напишут такой бред, что придется сделать все, дабы опередить партнера по команде и реабилитироваться, а не то звание второго номера обеспечено.

Львиную долю внимания разработчики уделяют и тому, что касается непосредственно гонок. Каждая кочка на покрытии под руководством реальных пилотов была смоделирована настолько точно, что, зная ее расположение, можно будет легко найти ее на реальной трассе. Даже потоки воды и лужи при дожде были сделаны именно там, где они были бы в реальной жизни, и все это также сильно повлияет на игровой процесс.

В центре внимания и тонкости с шинами. Во время гонки они могут расслаиваться, гранулироваться, да что там, наехав на обломок, их даже можно будет проколоть. Причем ошметки резины, которые накапливаются за пределами гоночной траектории, также сильно повлияют на скорость болида, и пилотировать придется невероятно точно, если не хотите потерять несколько драгоценных десятых секунды. Ведь соперники не дремлют и больше не напоминают роботов, бездумно едущих по трассе. Поведение каждой личности будет зависеть от его характера в реальной жизни и настоящих способностей. Льюис Хэмилтон, к примеру, во время борьбы может быть несколько агрессивным, в то время как Фелипе Масса, почуяв опасность, сдастся без боя. Зависеть скорость гонщиков также будет от трассы и погодных условий. Тот же Масса и его Ferrari будут всегда быстры в Интерлагосе, как и в реальной жизни, а "люди дождя" Себастьен Феттель и Михаель Шумахер будут задавать тон во время ливня.

А какие тут пит-стопы! Боксы не напоминают полупустое помещение, в которое изредка заходят несколько кривых человечков, чтобы поменять шины. Теперь каждый член команды анимирован с помощью motion capture, и команда действительно напоминает сложный механизм, каждый винтик которого работает на своем месте. А если игрок ошибется во время простенькой QTE и ненароком собьет механика, то процесс будет нарушен.

Угодить всем и каждому

Но самое главное — огромное внимание уделяется непосредственно игровому процессу. Нас ждет невероятно гибкое меню настроек, которые каждый игрок сможет подогнать под себя. Мы сами вольны выбирать, какие элементы геймплея должны оставаться реалистичными, а какие — нет. Так что, если вас смущает, что из-за одного касания или ошибки гонка может преждевременно закончиться, никто не запретит сделать из симулятора аркаду и просто получать удовольствие от процесса, используя фирменную перемотку времени. Сказать нечто большее разработчики еще не решились, но думается, что этого уже достаточно, чтобы успокоить фанатов хардкорных рейсингов. Сменить под свой стиль вождения можно будет и настройки болида. Любые характеристики машины нам позволят заточить под себя, да и телеметрия будет воспроизведена в полном объеме. Если же копание в технических аспектах не для вас, то к вашим услугам личный инженер, который мало того что настроить болид поможет, так и всю гонку будет вам помогать и поддерживать дельными советами.

Кстати, если вы технически подкованы, то команда может с каждым сезоном прогрессировать. Так, не исключено, что, оставшись в команде-аутсайдере, умелый техник сможет вывести ее на более высокий уровень, да и вообще, от сезона к сезону характеристики болидов могут сильно меняться. Команда может "сдать" и опуститься на две строчки, а может, наоборот, скакнуть с самого низа наверх, так что, садясь за руль после окончания сезона, вы вполне можете быть удивлены изменениями.

Работает игра на проверенном временем движке EGO, и стоит отметить, что за несколько лет он нисколько не сдал. Наоборот, альфа-версия F1 2010 уже впечатляет настолько, что ее запросто можно назвать самым красивым гоночным симулятором (Gran Turismo 5 в счет не берем). Проработка болидов, анимация людей, погодные эффекты — все выглядит настолько хорошо, что на настоящие трансляции гонок хочется с чистой совестью "забить".

Разработчики заявляли, что их главной целью было "переизобрести" игры по "Формуле-1", и кажется, что у них это получается. То, что они показали на первой презентации, — самое лучшее в этой нише, по крайней мере, со времен далекой Gran Prix 2. Держим кулаки и надеемся, что при следующей встрече Codemasters порадуют нас не меньше, чем раньше.

Алексей Пилипчук

АНОНС

Halo: Reach

Жанр: FPS
Платформа: Xbox 360
Разработчик: Bungie
Издатель: Microsoft
Похожие игры: серия Halo
Дата выхода: осень 2010 года

С момента выхода в 2001 году самой первой части, Combat Evolved, сериал Halo остается одной из самых успешных sci-fi игровых линеек в целом и бессменным "system seller" консоли Xbox — а теперь и Xbox 360 — наряду с Gears of War. Каждая новая часть неизменно становилась хитом, и даже для ярых приверженцев классического PC-гейминга именно Halo зачастую становился главным аргументом для покупки консоли. А на главного героя серии, Мастера Чифа, многие буквально молятся.

И хотя Halo 3, согласитесь, не особо тянет на завершение приключений грозного Спартанца Джона-117, в народе более известного как Master Chief, в последнее время разработчики, видимо, решили оставить его в покое и сосредоточить свое внимание на всяческих приквелах и спин-оффах. Первой ласточкой явилась Halo Wars от сторонней студии Ensemble Studios, совершившая локальную революцию в консольном стратегистроении. Она была посвящена приключениям корабля ККОН "Дух огня" за 20 лет до событий оригинального Halo. Вскоре последовал адд-он Halo 3: ODST, позволивший игрокам вновь поучаствовать в битве за земной мегаполис Нью-Момбаса вместе с отрядом бойцов орбитального десанта Orbital Drop Shock Troops. Ну а сейчас в стенах Bungie вовсю вается новая игра, и она тоже станет приквелом к оригинальной сюжетной линии, и именно о нем мы сейчас и поговорим.

"Спартанцы не погибают. Они лишь пропадают в бою..."

Уже исходя из названия можно догадаться, что сюжет Halo: Reach отсылает нас к одной из самых драматических страниц в летописи войны против Ковенантов — битве за Рич. Эта планета всегда была одним из главнейших форпостов, центром военной мощи Космического Командования Объединенных Наций. Именно там располагались самые крупные судостроительные верфи и базы обучения солдат подразделений ODST. Кроме того, Рич был выбран полигоном для секретного проекта Spartan-II — подготовки оснащенных по последнему слову техники элитных солдат-Спартанцев, лучших из лучших бойцов человечества. И именно эта планета 30 августа 2552 года стала целью атаки огромного флота инопланетного содружества Ковенантов. Несмотря на отчаянное и ожесточенное сопротивление, защитники были разбиты, а планета — подвергнута массированной плазменной бомбардировке, или "остеклению". Крейсер "Столп осени", на борту которого находился выживший Мастер Чиф, совершил слепой гиперпрыжок, приведший его к кольцу Альфа-Гало...



Что было дальше, вы можете узнать из основной линейки Halo, а вот Reach позволит вам поучаствовать именно в том страшном сражении за Рич. Творческий директор игры Маркус Лето даже сравнивает будущий проект с "Титаником" Джеймса Кэмерона — мы с самого начала знаем, что будет впереди и чем все закончится, но от этого наблюдать за событиями — и уж тем более в них участвовать — менее увлекательно не становится. Игра во многом опирается на сюжет книги Эрика Ниланда The Fall of Reach, что в переведенном варианте "Азбуки" зазвучало как "Падение Предела", однако разработчики отмечают, что они не хотят делать новую Halo дословной ее адаптацией. Безусловно, игрок пройдет через некоторые события, описанные в романе, однако сюжет книги будет скорее фоном — Reach расскажет лишь малую часть того, что происходило на планете в тот мрачный день.

В новой игре нам будет отведена роль Спартанца С-312. Да, после ODST разработчики вновь дают нам возможность почувствовать себя суперсолдатом. Воевать в одиночку, к счастью, не придется — все трудности и невзгоды вы пройдете бок о бок с верными товарищами по команде "Ноубл" (Noble Team) — элитному подразделению специального назначения. Всего в команде "Ноубл", помимо вас, служат еще пятеро Спартанцев: командир отряда Курт-259, отличный хакер и тактик Кэтрин-320, болтливый весельчак, но при этом отличный снайпер Джун-266, смельчак Эмиль-239 и специалист по тяжелому вооружению, а также заядлый картежник Джордж-052. Разработчики уделяют очень много внимания детальной проработке персонажей и стремятся сделать так, чтобы у игрока не возникло даже тени сомнения в том, что перед ним — живые люди со своими чувствами, проблемами и переживаниями. По ходу игры мы обязательно встретим и некоторых старых героев, например, Бака из Halo 3: ODST и, чем черт не шутит, может быть, даже Мастер Чифа. Разработчики обещают множество разнообразных заданий в разных уголках Рича — в общем, заскучать не получится.

Одной из мелких, но приятных плюшек Reach станет возможность полной кастомизации внешнего вида вашего персонажа, не только в мультиплеере, но в одиночной кампании. Можно будет полностью изменить каждый элемент бронекостюма героя и подобрать именно такой вариант, который вам нравится больше всего. Кроме того, у брони появятся так называемые Armor Abilities, направленные на увеличение защиты, а также реализующие возможность полностью скрытного прохождения. Из уже заявленных АА можно отметить "Спринт", "Камуфляж" (суть невидимость), реактивный ранец и временную неуязвимость, которая, правда, лишает героя возможности двигаться; будут, разумеется, и другие функции. Еще один косвенно связанный с броней момент: в Reach вновь будет традиционная комбинация "щит + здоровье", причем энергозащита восстанавливается самостоятельно, а вот для врачевания придется искать аптечки. Bungie утверждают, что это было сделано намеренно и должно подтолкнуть игроков к исследованию окрестностей в поисках медпакетов.

В стане ковенантовской оппозиции мы обязательно увидим как старых знакомых противников, так и свежих врагов. Так, например, появится новый вид Грантов — Keg Grunt, также мы встретим и Skirmisher'ов — новый подтип Шакалов. Но главное — в бой вновь вернутся Элиты, причем на этот раз они будут еще злее и свирепее. Улучшенный движок позволяет лучше вырисовывать визуальные отличия между противниками, что лучше подчеркивает их ранг. Еще одно маленькое примечание по Ковенантам: переговариваться теперь они будут не на английском, а на своем родном языке.

Естественно, стоит ожидать и обновления арсенала. Из заявленных новинок хочется отметить новую винтовку ККОН — Designated Marksman Rifle M392 (сокращенно DMR) с оптическим прицелом, нечто среднее между боевой MA37 и снайперской винтовками. Из нового оружия Ковенантов можно выделить Needle Rifle T-31, стреляющую заостренными иглами. По сути, Т-31 — это просто увеличенная версия пистолета Needler, предназначенная для дальнего боя, более точная и скорострельная, но не такая убойная, как DMR. Парк техники тоже будет пересмотрен и дополнен — войска людей, например, теперь смогут использовать новый боевой транспортный конвертоплан "Сокол". При моделировании новой техники и оружия разработчики из Bungie делают особый упор на то, что Halo: Reach — приквел оригинальной игры, поэтому выданные нам образцы будут внешне выглядеть как прототипы той техники и тех пушек, которыми мы орудовали в Halo, Halo 2 и Halo 3.



Уже изрядно заношенный и не способный поражать воображение графический движок Halo 3 претерпел множество пластических операций по подтягиванию технологий и наращиванию всяческих наворотов. Сильно переработана система освещения, значительно улучшена анимация, введена новая погодная система (так, во многих миссиях будет идти дождь) — благодаря всему этому Reach будет вовсю щеголять красивой и очень четкой картинкой. Битвы тоже обещают быть более масштабными: отныне на поле боя сможет присутствовать одновременно 20 единиц техники и около 40 солдат с обеих сторон — против 20 ИИ в Halo 3.

Bungie делают буквально образцовую игру — собирают все то лучшее, что было в прошлых частях сериала, и аккуратно разбавляют это как мелкими, так и значительными доработками. Кроме того, по словам разработчиков, Reach станет последним эксклюзивом для консоли Microsoft. Правда, сами Bungie в разработке новых проектов участвовать не будут — по-видимому, они просто устали от Halo и хотят чего-то нового. Зато под занавес они готовят поистине грандиозный акт великолепной пьесы под названием Halo, а нам остается только терпеливо дожидаться осени, чтобы в полной мере им насладиться.

Алексей Апанасевич

АНОНС

The Last Guardian

Бесконечная ли история?



Альтернативное название: *Project Trico*
Жанр: *экшен-адвенчура*
Платформа: *PlayStation 3*
Разработчик: *Team Ico*
Издатель: *Sony Computer Entertainment*
Официальный сайт игры: *www.jp.playstation.com/scej/title/trico*
Дата выхода: *ориентировочно — конец 2010 года*

Писать превью игры, о которой известно очень и очень немного и вряд ли станет известно больше до самого выхода в свет, всегда одновременно тяжело и легко. Причем по одной и той же причине. Недостаток достоверных фактов ведет к одному — к куче домыслов, рассуждений и предположений. И этим путем раскрывается суть — иногда кроме сухих сведений о проекте и сказать нечего, а вот в таких случаях, как с The Last Guardian, хватает предыдущего опыта и минимальной плотности конкретики для того, чтобы обрисовать сам дух, настроение грядущей игры. А не это ли главное?

Все эти споры на тему "а вообще, игры — это искусство?" уже давным-давно набили оскомину. Тупоконечники и остроконечники, да ну его. Человеку в здравом уме хватит лишь того, чтобы посмотреть в словаре значение выражения "синтетический вид искусства". Конечно, при условии, что этот человек — человек эпохи постмодернизма. И даже если нет, то отрицать хотя бы претензии некоторых видеоигр на звание искусства он не станет. Любопытно и интересно, когда игра — это средство подачи, своеобразный язык, на котором общаются разработчики и аудитория. Конечно, речь идет не о типичных летних блокбастерах, где на первый план выходит зрелище — универсальная жвачка для мозга. Мы ведем речь про иного рода проекты — авторские игры.

Team Ico — это небольшая компания-разработчик видеоигр. И своим появлением она обязана мультимедийному гиганту Sony Corporation, которым для продвижения и наращивания аудитории для тогда еще главной своей платформы — PlayStation 2 — кроме многочисленных массовых проектов понадобились авторские игры, нацеленные на узкую прослойку эстетов от мира игровой индустрии. На роль режиссера и дизайнера был взят Фумита Уэда, аниматора — Ацуко Фукуяма, программиста — Хадзиме Сугияма, планировщика — Дзюнити Хосоно. Плюс, финансовые вопросы решал Кендзи Кайдо. Собственно, эти люди и являются стержнем самой широко известной в узких кругах студии, ориентированной на консольный рынок.

Уэда-сан — личность для индустрии виртуальных развлечений действительно культовая и достаточно неоднозначная. Если отследить его основные труды, становится ясно, что этому человеку не интересно создание оригинальных игровых миров, написание закрученных необычных сюжетов, выдумывание инновационных боевых, ролевых или социальных систем, изобретение новых жанров. Ставка на зрелищность — тоже не его путь. Впрочем, его восприятие графики мы еще затронем позже. Для Уэды игры всегда были средством разговора на интересующую его и кого-то еще тему, совершенно понятным языком игрового процесса, опасно танцующего на грани примитивизма. Неоднозначность же этой личности заключается в том, что многие критики считают: за минимализмом Фумита скрывает банальное неумение делать игры. Соглашаться ли с этим утверждением — решать вам. Мы же стали на сторону этого режиссера. Причем сразу же после выхода дебютного проекта Ico.

На счету Team Ico за более чем десять лет работы всего две игры, но зато какие. И, кстати, так и тянет провести параллели между этой студией и небезызвестными Quantic Dream: обе студии работают вне трендов, выпуская редкие, но сработанные от и до проекты. И вслед за французским Heavy Rain: The Origami Killer именно The Last Guardian должен стать очередным козырем в рукаве PlayStation 3. Но это позже, а сейчас в портфолио Team Ico имеются такие культовые проекты, как Ico и Shadow of the Colossus для прошлого поколения консолей от Sony. Сработанные по единым правилам, но совершенно разные в плане акцентов. Кстати, ходят слухи, что аккурат к релизу The Last Guardian обе эти игры могут быть перенесены на "мощную платформу с дурацкой архитектурой" под общим названием Team Ico: Collection.

Несмотря на то что The Last Guardian в любом случае будет напоминать два предыдущих проекта студии, в ней будет поднята совершенно новая тема. Так, в Ico вплотную рассматривался вопрос зла, в Shadow of the Colossus — суть любви, а в The Last Guardian внимание будет заострено на дружбе. Причем на дружбе не обычной для нашей реальности, но вполне часто рассматриваемой в развлекательных арт-отраслях. Суть в том, что в этих взаимоотношениях будут фигурировать протагонист — маленький мальчик и, собственно, главный герой — грифон Трико. Последний — существо для мира The Last Guardian не тривиальное, как следствие — гонимое. И последствия охоты на него — агрессия и враждебность к любому из людей. Но на начальном этапе помощь мальчика сменит акцент в сторону сначала взаимопомощи, позже — доверия и, наконец, дружбы. Подобное было в очень и очень большом количестве разнообразных сказок и детском фэнтези, но, учитывая предыдущий опыт разработчиков, в игре тема наверняка засияет новыми красками. И все, больше ничего касательно сюжета неизвестно, и можно лишь сопоставить, что Трико — это и есть какой-то Последний Страж, а сценарий будет ни чем иным как бегством от преследования.

В прошлом абзаце вы почти наверняка удивились, встретив непривычную фразу про протагониста — мальчика и главного героя — грифона. И нет тут никакой ошибки и ничего удивительного: единственным играбельным персонажем в игре является тот самый пока безымянный юнец. Именно им мы управляем и от его лица изучаем игру. Трико же — основной сюжетный персонаж и единственное средство для ведения боев или преодоления препятствий. Оригинальный подход к управлению, но в The Last Guardian придется изучать повадки грифона, дабы знать, какой именно последовательностью действий добиться от него нужного результата.

Фумита Уэда родился в 1970 году в небольшом городе Тацуно. Как гласят биографические сводки, искусство всегда притягивало внимание тогда еще маленького японского мальчика, и именно оно предопределило его судьбу — Уэда-сан поступил в Университет искусств в городе Осака. Но после выпуска Фумита вовсе не торопился в игровую индустрию, начав карьеру художника. Впрочем, она у Уэда-сана никак не складывалась, принудив его обратить внимание на такую отрасль, как создание видеоигр. И после первых шагов талантливый дизайнер нашел пристанище под крылом могущественной Sony, на которую во главе своей собственной студии работает и по сей день.

Контрастные цвета, сплошные линии и отсутствие мелких деталей — минимализм Уэды прослеживается и в его работе над графическим оснащением игры. Свой собственный, внетрендовый стиль, словно специально дразнящий принятый в среде блокбастеростроения упор на визуальную часть. И при этом игры японского мастера умудряются выглядеть по-настоящему красиво и изысканно. И если то, что было в прошлом на маломощной PlayStation 2, впечатляло, как то же самое будет очаровывать на технических мощностях и поддержке HD-роликов на третьей номерной приставке от Sony!? Скриншотов немного, а роликов — вообще два, но по ним можно утвердительно констатировать: будет достойно. И не лишним будет отметить приоритет звуков окружающего мира над эпическими или пафосными мелодиями, что сочетается с графическим стилем просто отлично. Всегда — и The Last Guardian не должен стать исключением.

Конец этого года — это ориентировочная дата выхода игры. И очень вероятно, что релиз ее может быть перенесен, и не один раз. Поэтому лучше готовиться к худшему и ждать The Last Guardian в первой половине года следующего. Ну а за качество как-то не сильно тревожно — оно будет. Единственный нюанс: проекту предстоит бороться не только с собственными плясками на грани скуки, но и со своим прямым конкурентом — Majin: The Fallen Realm (она же Majin and the Forsaken Kingdom) от Game Republic, о которой мы постараемся рассказать в одном из следующих номеров "ВР".

Слава Кунцевич



виртуальные радости

Главный редактор — Анатолий Викторович Кирюшкин.
Шеф-редактор Павел Брель.

Учредитель и издатель — ООО "Нестор". Рег. св. № 237 выдано Министерством информации РБ 07.04.2009 г.

Подписной индекс 63160 (инд.), 631602 (вед.). Адрес редакции: Республика Беларусь 220002 Минск, пр-т Машерова, 25-441. Тел./факс (017) 334-67-90. Отдел рекламы (017) 210-11-48, 334-67-90. Отдел распростран. (017) 289-37-13. E-mail: vr@nestormedia.com. Для писем: 220113 Минск, а/я 563, "Виртуальные радости".

За достоверность информации в материалах рекламного характера ответственность несет рекламодатель. Редакция может публиковать в порядке обсуждения материалы, отражающие личную точку зрения автора. Перепечатка только с письменного разрешения редакции, ссылка обязательна. Тираж 18 460 экз. Подписано в печать 5.05.2010 г. в 21.00. Цена договорная. Заказ № 2087.

Отпечатано в типографии РУП "Издательство Белорусский Дом печати", Республика Беларусь, г. Минск, пр-т Независимости, 79. ЛП № 02330/0494179 от 03.04.2009.

П 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
М 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12